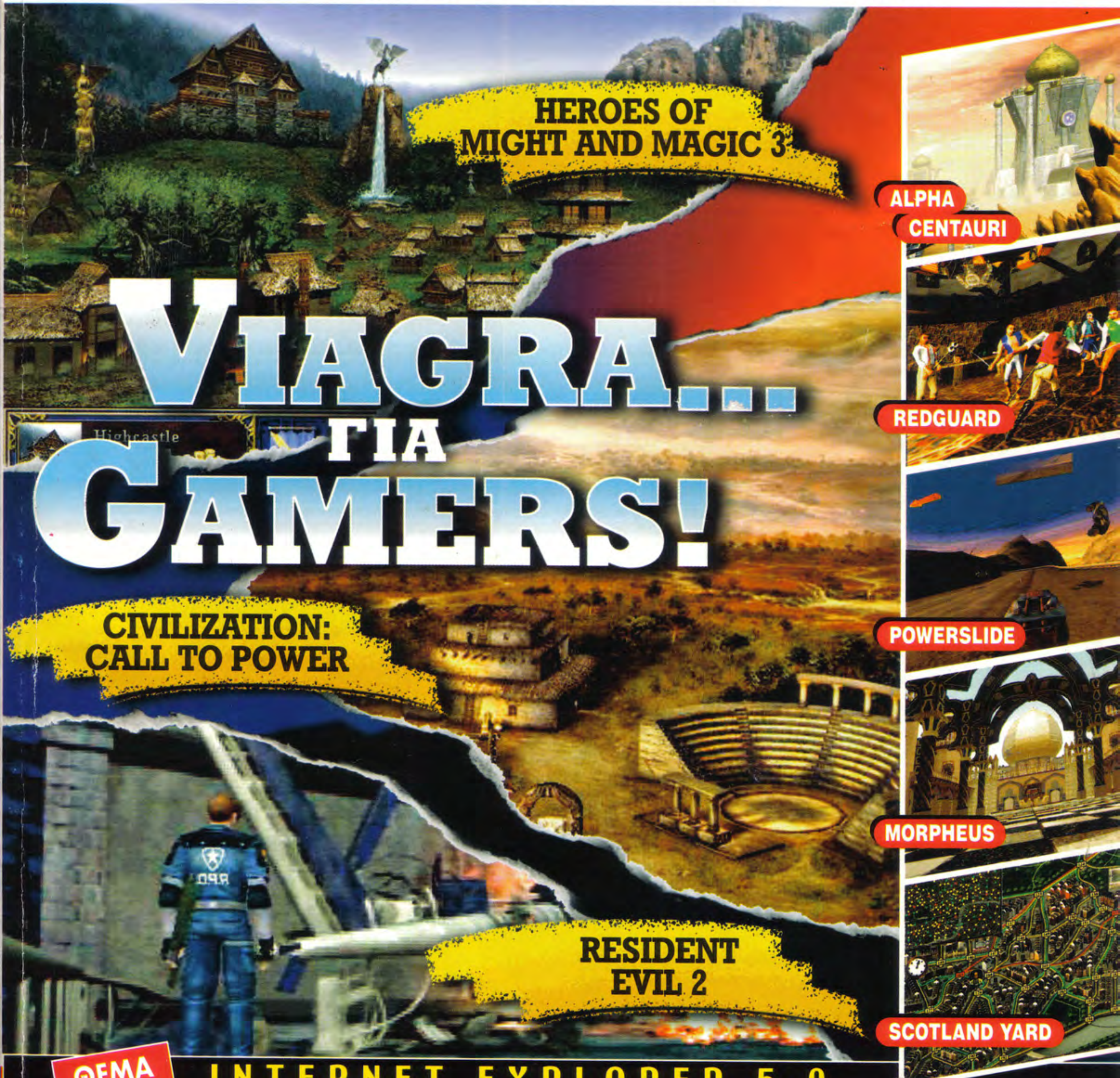
• ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: "ΤΟ ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ"
• ΧΡΗΣΙΜΑ TIPS ΓΙΑ ΤΑ WINDOWS 98

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΤΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 105 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



ΘΕΜΑ INTERNET EXPLORER 5.0



Επιμέλεια CD-Media Art Dept.
F-16
AGGRESSOR
•Με πάνω από 40 αποστολές σχεδιασμένες από μηχανικούς του U.S. AIR FORCE και του ναυτικού, θα σας κάνουν να χάσετε τον ύπνό σας.
• F16 Falcon FLCS Fight model.
• Διαθέτει G response
• Ο πιλότος κινείται με βάση τις εντολές που του δίνετε.
• Μοναδικά γραφικά και μαγευτικά τοπία από τη Μαδαγασκάρη, το Μαρόκο, την Αιθιοπία και το Rift Valley.
• Μπορείτε να βορβαδίσετε κτίρια, δρόμους, πλοία, τάνκς, τραίνα και να καταρίψετε ελικόπτερα και αεροπλάνα.
• Multi-player
Ισως μόνο οι αληθινοί πιλότοι να ζούνε τέτοιες στρατιωτικές αποστολές.
Κανένα άλλο Flight Sim παιχνίδι δεν είναι τόσο κοντά στην πραγματικότητα.
GENERAL SIMULATIONS INCORPORATED
F16 COPYRIGHTS – ©1998 GSI LTD. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.


ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ
Ίσως νομίζετε ότι είμαστε πρωτοπόροι μόνο στα ελληνικά παιχνίδια...
ΓΙΝΕ ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ
Manager ελληνικού ποδοσφαίρου.
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ
Δημιουργήστε τη δική σας αποικία.
ΜΕΤΡΟΠΟΛΗ
Ένα "επιτραπέζιο" στον υπολογιστή σας.
ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ
Η πολεμική αναμέτρηση Ελλάδας-Τουρκίας.
ΤΑ 50 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
Ο πιο σταθερός τίτλος της ελληνικής αγοράς
ΠΑΖΛ
Ένα γνωστό παιχνίδι σε νέα έκδοση
...κι όμως, πρωτοπορούμε με την τριαντάχρονη εμπειρία μας και στα εκπαιδευτικά προγράμματα...
1ο παγκόσμιο βραβείο εκπαιδευτικού λογισμικού!
Μεγάλη διεθνής επιτυχία!
ΦΥΣΙΚΗ I
Μηχανική, θερμοδυναμική, μοριακή φυσική, ταλαντώσεις, κύματα.
ΦΥΣΙΚΗ II
Ηλεκτρισμός, μαγνητισμός, οπτική, μοντέρνα φυσική.
ΧΗΜΕΙΑ
Ο μοναδικός τίτλος με εντελώς "εικονικά πειράματα"
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ
Γραφική παράσταση και κίνηση των συναρτήσεων.
Ο Μικρός Ζωγράφος
Γίνε ζωγράφος εύκολα και απλά.
ΜΟΥΛΑΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
Ζωγραφική-χαρτοκοπτική, παζλ, δημιουργία ιστοριών
αλλά και στις "Ζωντανές ιστορίες με παιχνίδια", που συνδυάζουν και τα δύο !
2 CD
ΜΟΥΛΑΝ
Ο πασίγνωστος κινέζικος θρύλος με πολλά παιχνίδια.
2 CD
ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ
Η πιο "ελληνική" ιστορία του Ιουλίου Βέρν μαζί με ένα παιχνίδι στρατηγικής.
ΗΡΑΚΛΗΣ
Ο μυθικός ήρωας ζωντανεύει πάλι μαζί με πολλά παιχνίδια.
ΟΔΥΣΣΕΙΑ
Συντρόφευσε τον Οδυσσέα στην επιστροφή του στην Ιθάκη με πολλά παιχνίδια.
Europress
ΝΕΑ ΧΡΥΣΗ ΕΚΔΟΣΗ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ
Η ρομαντική ιστορία του Ιουλίου Βέρν μαζί με πολλά παιχνίδια.
Τα καλύτερα όμως έρχονται μέσα στο 1999!
Η συμμορία των Αθηνών
2 CD
Το πρώτο ελληνικό αστυνομικό παιχνίδι με φωτορεαλιστικά γραφικά και πραγματικούς ηθοποιούς που διαδραματίζεται στην Αθήνα και στη Θεσσαλονίκη
ΠΕΛΕΚΥΣ
Το πρώτο ελληνικό παιχνίδι στρατηγικής με υπέροχα γραφικά και ηχητικά εφέ που εθίζουν!
Ένας τίτλος που θα σας συγκινήσει !
Η μεγάλη έκπληξη! Για όσους η "Κρίση στο Αιγαίο" φάνηκε καλή αλλά λίγη... Για όσους με το "Γίνε Πρόεδρος" κατάλαβαν ότι επιμένουμε ελληνικά. Για όσους άκουσαν ότι κάτι καλό ετοιμάζουμε...
Με την αγάπη σας, σιγά σιγά, κάνουμε πραγματικότητα τα όνειρά σας!
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ
Πρωτοπορία στην τεχνολογία της γνώσης
Λ. ΕΙΡΗΝΗΣ 7, 163 45 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ ΤΗΛ.: 9937645-6 FAX: 9937211 WEB.: www.genadios.edu.gr E-mail: mail@genadios.edu.gr

EDITORIAL

Δεν μπορώ να πω ότι τον Μάρτιο παρακολούθησα στενά τα τεκταινόμενα στο χώρο των PC games. Οχι βέβαια ότι έχασα το ενδιαφέρον μου γι' αυτά - μη λέμε κι ό,τι θέλουμε τώρα. Απλά η προσοχή μου αποσπάσθηκε (προσωρινά;) από το απαιτητικό κλάμα ενός νεογέννητου παιδιού που... τυγχάνει να είναι κόρη μου. Οπως καταλαβαίνετε, για αρκετό καιρό θα έχω κάτι να ασχολούμαι για τις 28 από τις 24 ώρες της ημέρας. Πού καιρός τώρα για games... Περιττό να πω ότι για τρεις συνεχόμενες εβδομάδες ούτε καν άνοιξα τον υπολογιστή μου - το σημαντικότερο είναι ότι δεν μου έλειψε καθόλου.

Η γέννηση της κόρης μου συνέπεσε με τον τραγικό -επιτρέψτε μου την έκφραση- "θάνατο" μιας παλιάς μεγάλης μου αγάπης: της Sierra. Η εταιρία με της οποίας τα παιχνίδια γαλουχήθηκα και μεγάλωσα, η εταιρία που με έκανε να αγαπήσω τα adventure games, η εταιρία που δημιούργησε τα graphic adventures δεν υπάρχει πια - τουλάχιστον όχι με τη μορφή με την οποία όλοι την ξέραμε. Μόνο το όνομα θα μείνει ίδιο - αν μείνει κι αυτό. Ολα τα υπόλοιπα -οι άνθρωποι, το μεράκι, το κέφι, το χιούμορ, η πρωτοτυπία, η ατμόσφαιρα, η αίσθηση- θα δίνουν πια το στίγμα μια άλλης εταιρίας, προσανατολισμένης πιθανότατα στην εμπορική επιτυχία. Η αποτυχία της Sierra στις επιχειρηματικές επιλογές της καταδεικνύει με τον πιο επώδυνο τρόπο ότι ΔΥΣΤΥΧΩΣ δεν αρκεί να είσαι χαρισματικός δημιουργός για να αναδειχθείς. Χρειάζεται να είσαι και στυγνός επιχειρηματίας, όχι μόνο για να πλουτίσεις, αλλά απλά για να επιβιώσεις. Δεν κατηγορώ κανέναν από τους δημιουργούς της Sierra για αυτή την αποτυχία. Οι άνθρωποι είναι δημιουργοί, ζωγράφοι, ποιητές, συγγραφείς. Οχι έμποροι - τρεις το λάδι, τρεις το ξίδι, έξι το λαδόξιδο. Σε μία on-line συζήτηση που πραγματοποιήθηκε μέσω του TalkSpot, οι δημιουργοί και τα πρωτοκλασάτα στελέχη της εταιρίας σκιαγράφησαν ένα σκοτεινό μέλλον, αν και η ίδια η συζήτηση έλαβε χώρα μέσα σε μία ευχάριστη -θα λέγαμε- ατμόσφαιρα. Δεν ξέρω ποιο δρόμο θα επιλέξουν να ακολουθήσουν τελικά ο Ken και η Roberta Williams, ο Al Lowe και ο Scot Murphy. Τους εύχομαι όμως ολόψυχα καλή επιτυχία. Αντίο Sierra...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

8 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

12 PC Νέα
Εξελίξεις της αγοράς Πληροφορικής.

20 PC Games
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.

24 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

32 PC Flash
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.

38 Πριν αγοράσετε
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

42 Digital Home
Οργανωθείτε... ψηφιακά!

48 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της Πληροφορικής.

52 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της Πληροφορικής.

56 PC Expert
Η στήλη αυτή σας προσφέρει κάτι πολύτιμο: PC εμπειρία.

122 Με δυο λόγια
Παρουσίαση νέων παιχνιδιών... εν συντομία!

124 Hints & Tips
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

130 Most Wanted
Η λύση του Grim Fandango.

136 Adventure S.O.S.
Λύσεις και hints για adventures.

138 Dark Side of Gaming
Σχόλια και παρασκήνια από το χώρο των computer games.

140 Emulators' Corner
Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.

142 Utopia
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

150 Press Start
Μια στήλη για τους αρχάριους στον κόσμο των PCs.

154 Learn the Net
Internet για αρχάριους και όχι μόνο.

156 Web Authoring
Φτιάξτε, βήμα προς βήμα, τη δική σας Web page.

160 On-Line Gaming
Διασκεδάστε παίζοντας τα αγαπημένα παιχνίδια σας on-line!

164 Penguin's Nest
Οι πιγκουίνοι του Linux σας μαθαίνουν το δημοφιλές λειτουργικό βήμα βήμα.

168 Do it yourself
Τα Windows 98 χωρίς Internet Explorer.

172 How to
Απαντήσεις σε θέματα προγραμματισμού.

176 Programming
Μαθήματα Visual Basic.

180 Αλληλογραφία
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

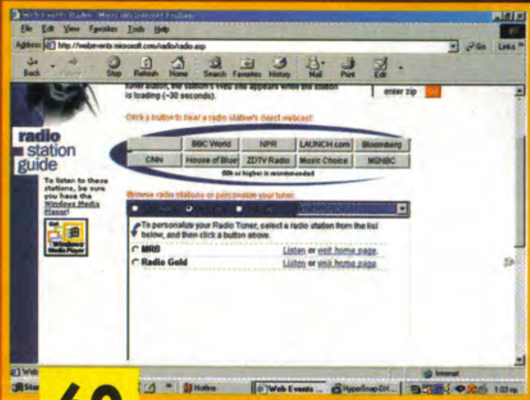
187 Αγγελίες
Το μεγάλο παζάρι του "PC Master". Ο,τι θέλετε να πουλήσετε ή να βρείτε, είναι εδώ.

188 Master of Puzzles
Μια στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

60 Internet Explorer 5
Παρουσίαση του νέου Web browser της Microsoft.

62 Αφιέρωμα: Χειριστήρια
Το "PC Master" παρουσιάζει και συγκρίνει τα καλύτερα χειριστήρια και τιμόνια για όλους τους PC gamers.



60 Internet Explorer 5
Παρουσίαση του νέου Web browser της Microsoft.



62 Αφιέρωμα: Χειριστήρια
Το "PC Master" παρουσιάζει και συγκρίνει τα καλύτερα χειριστήρια και τιμόνια για όλους τους PC gamers.



142 Utopia
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

GAME CLUB

74 Heroes of Might and Magic III .... STRATEGY
Η πολυαναμενόμενη συνέχεια της επιτυχημένης σειράς.



100 Powerslide .... SIMULATION
Γρήγορα αυτοκίνητα σε γρήγορες πίστες.



80 Redguard .... ADVENTURE
Ενα ατμοσφαιρικό πειρατικό adventure.

86 Civilization: Call to Power .... STRATEGY
Η επιστροφή του γνωστού παιχνιδιού.

104 Alpha Centauri ..... STRATEGY
Η νέα εκπληκτική δημιουργία του Sid Meier.

110 Morpheus .... ADVENTURE
Μην παραλείψετε το ραντεβού σας με τον... θεό των ονείρων.





92 Resident Evil 2 .... ACTION
Παλέψτε ενάντια στις σατανικές δυνάμεις.



96 Dark Side of the Moon .... ADVENTURE
Η σκοτεινή πλευρά του φεγγαριού.

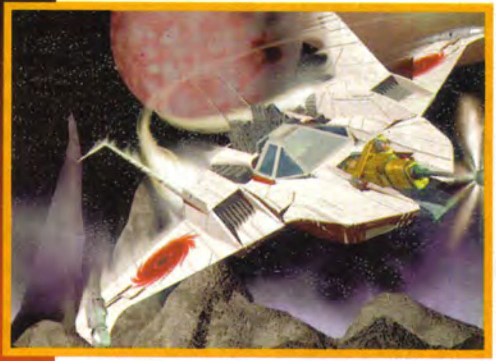
114 Scotland Yard .... STRATEGY
Γνωρίστε την περίφημη βρετανική μυστική αστυνομία.

118 Grand Touring ... SIMULATION
Το Grand Tourismo του PC;

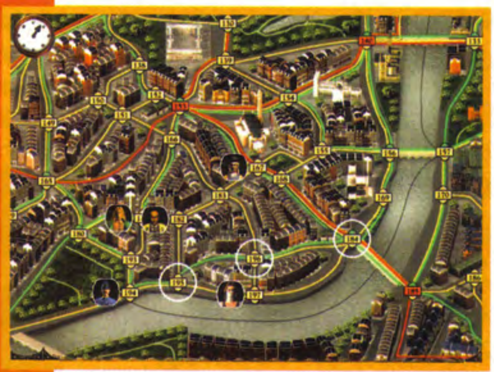




80 Redguard
Ενα ατμοσφαιρικό πειρατικό adventure.



104 Alpha Centauri
Η νέα εκπληκτική δημιουργία του Sid Meier.



114 Scotland Yard
Γνωρίστε την περίφημη βρετανική μυστική αστυνομία.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Ιάσονας Δούζας, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιώργος Κυριακός, Γιάννης Κωστάκης, Αντώνης Μαρίνος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος.
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Εύη Χοχλακάκη
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ-ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ Α.Ε.

CD-ROM Pages

Καλώς ήλθατε και αυτό το μήνα στο συνοδευτικό CD του "PC Master". Ενα CD πραγματική πανδαισία, με πολλά "καυτά" demos αλλά και πολλές ενδιαφέρουσες εφαρμογές. Εχουμε λοιπόν demos (playable ή rolling) μερικών εκ των πιο πολυαναμενόμενων games. Οι απανταχού φίλοι των strategies (ολοένα αυξάνουν και πληθαίνουν) σίγουρα θα ενθουσιαστούν βλέποντας την παρουσία τίτλων όπως το Tiberian Sun και το Diablo II να κοσμούν το CD μας. Οι λάτρεις των RPGs θα πάρουν μια πρώτη γεύση από το πολλά υποσχόμενο Lands of Lore III. Και η πανδαισία δεν σταματά εδώ. Εχουμε παιχνίδια για όλα τα γούστα. Οι φίλοι των action games ετοιμαστείτε για full 3D arcade action με το Daikatana της Eidos. Για τους νοσταλγούς του Ultimate Warrior και όλης εκείνης της παλιοπαρέας (πολλοί από εμάς τη βλέπαμε κάποτε από το Eurosport) έχουμε το WCW Nitro, που περιλαμβάνει πολύ ξύλο. Αλλά και οι φίλοι των racing games δεν θα μείνουν παραπονεμένοι, καθώς έχουμε για αυτούς το V-Rally της Infogrames. Τελειώνοντας, θα βρείτε ακόμη demos των 4Th Coming, Livewire, Links LS99 και Rival Realms. Τι κάθεστε, λοιπόν; Βάλτε γρήγορα το CD στο drive σας και απολαύστε το... μέχρι το επόμενο φυσικά!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

DEMOS

LANDS OF LORE III

Το πολυαναμενόμενο RPG της Westwood Studios κοσμεί το CD μας. Σύμφωνα με τις φήμες το συγκεκριμένο παιχνίδι θα αφήσει εποχή στο χώρο του. Στην πραγματικότητα δεν πρόκειται απλώς για ένα RPG, καθώς περιλαμβάνει adventure, RPG και action στοιχεία, αρμονικά συνδυασμένα με δυνατή αφήγηση, αισθησιακά γραφικά και επιπλέον τρομερή αλληλεπίδραση των παραπάνω στοιχείων μεταξύ τους. Γενικά πρόκειται για ένα παιχνίδι που φιλοδοξεί να κάνει όλα τα υπόλοιπα RPGs να φαίνονται φτωχοί συγγενείς μπροστά του. Το παιχνίδι ξεκινά από το σημείο όπου τελειώνει το προηγούμενο της σειράς. Φυσικά, αυτό το στοιχείο αναμένεται να ενθουσιάσει τους φίλους του παιχνιδιού. Υπάρχει βέβαια και το ανάλογο εισαγωγικό βίντεο που κατατοπίζει σχετικά με το τι έχει συμβεί - πολύ χρήσιμο και σημαντικό για τους νέους φίλους. Η υπόθεση του παιχνιδιού έχει ως εξής: Ενας αρχαίος δαίμονας έχει ξυπνήσει και έχει εξαπλώσει τις δυνάμεις (και τους δαίμονες-υπηκόους) του σε 5 διαφορετικούς κόσμους μέσω ισάριθμων κοσμικών πυλών που κατάφερε να ανοίξει. Και όχι μόνον αυτό. Ξαφνικά ανακαλύπτετε ότι οι δαίμονες, που προηγουμένως έχουν σκοτώσει τον πατέρα σας, έχουν αφαιρέσει την ίδια την ψυχή σας! Η αποστολή σας λοιπόν θα είναι όχι μόνο να κλείσετε τις κοσμικές πύλες, αλλά και να επαναποκτήσετε την ψυχή σας.

Εδώ θα βρείτε ένα rolling demo, για να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι του λόγου το αληθές. Ελπίζουμε σύντομα να μπορέσουμε να είμαστε σε θέση να σας δώσουμε και κάποιο playable demo.

TIBERIAN SUN

Εδώ τα λόγια περισσεύουν. Η πολυαναμενόμενη συνέχεια ενός από τα πιο ωραία και συνάμα εθιστικά strategy games όλων των εποχών (κάτι που φαίνεται και από τις προτιμήσεις σας στο Top Ten), του C&C: Red Alert, που κατάφερε σε μικρό χρονικό διάστημα να γίνει σημείο αναφοράς για τα υπόλοιπα παιχνίδια, βρίσκεται πλέον στο τελικό στάδιο. Βέβαια, εδώ και αρκετό καιρό αναμένουμε από στιγμή σε στιγμή να κυκλοφο-





SHAREWARE GAMES

- **Donny Delegro:** Γίνετε κυρίαρχοι της παρανομίας.
- **Ship Race:** Κούρσα μέσα σε πόλεις με αεροπλάνο.
- **Championship Darts 98:** Γίνετε πρωταθλητές στα βελάκια.
- **OB-Puzzle:** Ομορφο puzzle game.
- **ARC:** Καταστρέψτε τους εχθρούς σας προτού το κάνουν αυτοί.

ρήσει, αλλά ακόμη δεν λέει να μας κάνει την τιμή. Μέχρι λοιπόν να συμβεί αυτό (ελπίζω σύντομα), δείτε το εκπληκτικό rolling demo που θα σας ενθουσιάσει ακόμη περισσότερο, αφού θα πάρετε μια ιδέα τού τι είναι αυτό που με τόση ανυπομονησία περιμένετε. Οι σκηνές του παιχνιδιού που φαίνονται στο demo μπορούν να χαρακτηριστούν το λιγότερο εκπληκτικές. Επίσης, θα ακούσετε κάποια λόγια από τους πρωταγωνιστές και επιπλέον θα δείτε σκηνές από την παραγωγή του παιχνιδιού (καλά, σίγουρα η ανυπομονησία που λέγαμε θα έχει χτυπήσει... κόκκινο). Μόλις βέβαια υποπέσει στην αντίληψή μας κάποιο playable demo, να είστε σίγουροι πως θα το βρείτε αμέσως στο CD του "PC Master". Μέχρι τότε... υπομονή!

Προσοχή: Για να δείτε το συγκεκριμένο video, θα πρέπει να εγκαταστήσετε την έκδοση του Quicktime που συμπεριλαμβάνεται στο αντίστοιχο directory του CD.

DAIKATANA

Το νέο 3D action game από την Eidos, που υπόσχεται απίθανα γραφικά και άφθονη δράση, είναι πλέον γεγονός. Το demo που θα βρείτε στο CD περιλαμβάνει δύο deathmatch αποστολές (χάρτες), μία στο Kyoto στην Ιαπωνία του 2455 μ.Χ. και μία στο San Francisco του 2030 μ.Χ. (πολύ κοντά χρονικά, ε;). Θα μπορέσετε να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας (και να πάρετε μια γερή γεύση από το παιχνίδι), χρησιμοποιώντας 5 διαφορετικά όπλα. Πιο συγκεκριμένα, θα έχετε στη διάθεσή σας τα Disruptor Glove, Sidewinder, Sotcycler-6, ION Blaster και το C3 Vizatergo. Προσοχή κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης: Για να μπορέσετε να δείτε το εν λόγω demo, πρέπει ο υπολογιστής σας να έχει κάποιον 3D accelerator που να υποστηρίζει Power VR, 3Dfx ή Open GL, διαφορετικά μην μπείτε καν στον κόπο. Η εταιρία από τη μεριά της μας διαβεβαιώνει πως η full έκδοση του παιχνιδιού θα υποστηρίζει επιπλέον DirectX και Software. Τώρα, γιατί στο demo υπάρχει αυτός ο περιορισμός, είναι σίγουρα ένα θέμα που σηκώνει πολλή συζήτηση (μήπως υπονοώ τίποτα περί συνεργασίας των εταιριών software με τους κατασκευαστές hardware, ώστε ο άμοιρος χρήστης να υποχρεώνεται να αγοράζει κάθε νέα τεχνολογία και ταυτόχρονα να ξαλαφρώνει το πορτοφόλι του;). Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα παιξίματος του τίτλου μέσω Δικτύου.



ΛΙΓΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΟΓΙΑ

Στο CD που κρατάτε στα χέρια σας, στον κατάλογο extras/themes, θα βρείτε desktop themes των Grim Fandango, X-Files και StarWars-episode 1. Στον κατάλογο shots θα βρείτε screenshots των Asheron's Call, Decay, Lands of Lore III, Machines και Wheel of Time. Ακόμη, στον κατάλογο readers θα βρείτε τα καλύτερα προγράμματα που εσείς φτιάξατε γι' αυτό το μήνα. Πιο συγκεκριμένα, υπάρχουν το Abra Viewer, μια επιπλέον αποστολή για το SWAT 2, το Memor 3 (παιχνίδι μνήμης) και το Bucketman 4, όπου στο ρόλο του κακού θα δείτε και ένα... γνωστό σας πρόσωπο (πληροφορίες για τα προγράμματα αυτά θα βρείτε στα συνοδευτικά αρχεία txt). Τέλος, στον κατάλογο Program θα βρείτε τα sources της στήλης "Programming" αυτού του μήνα.

DIABLO II

Ο διάδοχος του περιβόητου και εκπληκτικού Diablo της Blizzard καταφθάνει. (Ωχ! Προβλέπω πάλι κάτι ατελείωτες εκπομπές -στο γνωστό κανάλι πάντα- περί δήθεν σατανισμού, περί προπαγάνδας και απόπειρας επιρροής της νεολαίας μέσω των "σκοτεινών" computer games και δεν συμμαζεύεται...)

Στο φοβερό και τρομερό CD που μόλις παραλάβατε, έχετε την ευκαιρία να δείτε ένα νέο video του παιχνιδιού και να πάρετε μια γερή γεύση για το τι πρόκειται να ακολουθήσει στη full version. Εκεί (στην τελική



PATCHES

- **Brood War 1.05**
- **Shogo 2.2**
- **Grand Touring**
- **FIFA 99 1.1**
- **Blood II 2.0**

MORE DEMOS

LINKS LS 99: Ο τίτλος αυτός αναφέρεται στο καινούριο παιχνίδι Golf της Access. Αν είστε φίλος του αθλήματος και δεν ευκαιρείτε να πάτε μέχρι τη Γλυφάδα ή δεν έχετε την οικονομική δυνατότητα να αγοράσετε τον δικό σας εξοπλισμό (μπαλάκια, μπαστούνια και έναν σκλάβο να τα κουβαλάει), τότε απλώς φορτώστε το demo που έχετε μπροστά σας και... καλές βολές!

4THCOMING: Για να μπορέσετε να δείτε αυτό το demo, πρέπει απαραιτήτως να έχετε σύνδεση με το Internet. Αφού κάνετε install, ακολουθήστε τις οδηγίες που αναγράφονται στο αρχείο install.txt.

LIVEWIRE: Μια πρωτότυπη ιδέα από την SCI. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο platform παιχνίδι, βασισμένο σε μια πολύ παλιά ιδέα (αν θυμάστε το παλιό παιχνίδι με τη "βούρτσα" που έπρεπε να βάψει γύρω-γύρω όλα τα τετραγωνάκια). Τρέξτε, λοιπόν, πάνω στα τετραγωνάκια του τρισδιάστατου περιβάλλοντος και προσπαθήστε να κυκλώσετε όσα περισσότερα μπορείτε. Προσοχή όμως στις αναπάντεχες συναντήσεις!

έκδοση) το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τα εξής νέα στοιχεία:

- Πέντε νέους χαρακτήρες με διαφορετικές ικανότητες και χαρακτηριστικά
- Τέσσερις διαφορετικές, πλήρως κατοικημένες πόλεις συμπεριλαμβανομένων και άγριων έρημων περιοχών
- Πολλαπλά μπουντρούμια, σπηλιές και κρύπτες σε κάθε πόλη ξεχωριστά
- Εκτεταμένο κόσμο γεμάτο με νέες αναζητήσεις, όπλα, ξόρκια, τέρατα και κάποιους non-player χαρακτήρες
- Αναπτυγμένο σύστημα μάχης που θα περιλαμβάνει ενσωματωμένες μάχες σώμα με σώμα
- Πλήρη mutliplayer υποστήριξη, συμπεριλαμβανομένου Internet play, μέσω του γνωστού battle.net
- Πολλά αρχαία μυστήρια και, τέλος,
- Αίτηση του Κατσούλα ο οποίος ζητά να μπουν επιτέλους οι υπολογιστές και στις φυλακές (και μαζί τους και το Diablo II)!!!

Φυσικά, να είστε σίγουροι πως μόλις κυκλοφορήσει η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού, θα δείτε ένα μεγαλοπρεπέστατο review να κοσμεί τις κεντρικές σελίδες του "PC Master".

WCW NITRO

Είναι ο τίτλος του νέου παιχνιδιού πάλης (κατς), που μετά την επιτυχία που γνώρισε στις κονσόλες, ετοιμάζεται να κατακλύσει και τα PCs μας. Ολα τα μεγάλα ονόματα του αθλήματος δηλώνουν "παρών" (θυμήθηκα πολλές "γλυκές" φατσούλες από αυτές που έβλεπα μικρός) και περιμένουν να επιλέξετε κάποιον και να τον βοηθήσετε να σαπίσει στο ξύλο όλους τους υπόλοιπους. Στο demo που κρατάτε στα χέρια σας



παίζετε έναν απλό αγώνα μεταξύ του Hollywood Hogan και του Goldberg (εσείς επιλέγετε ποιον θα ελέγχετε). Για να μπορέσετε να το χαρείτε, θα πρέπει να έχετε κάποιο σχετικά δυνατό μηχάνημα.

V-RALLY

Το νέο car racing game από την Infogrames, με υπέροχα 3D γραφικά και ωραίο ήχο. Τρέξτε στις πίστες του demo, σε time attack mode, για να πάρετε και εσείς οι ίδιοι μια πρώτη γεύση των δυνατοτήτων του παιχνιδιού αυτού. Περιλαμβάνει πολλά αγωνιστικά αυτοκίνητα και πολλές πίστες - όμως μόνο μία είναι διαθέσιμη εδώ. Ο χειρισμός είναι τόσο απλός που καταντά εκνευριστικός. Είπαμε να μην είναι "παλούκι", αλλά όχι κι έτσι. Τέλος πάντων, εσείς απλώς δέστε τις ζώνες σας και φύγαμε!

PC





SOLUTIONS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τις πλήρεις λύσεις των:

- **Blackstone Chronicles**
- **Might and Magic VI**
- **Titanic: Adventure out of Time**

RIVAL REALMS

Το Rival Realms είναι ένας κόσμος γεμάτος ιππότες, μάγους, μισθοφόρους και κλέφτες και περιλαμβάνει πολλές μάχες. Στην πλήρη έκδοση θα μπορείτε να έχετε τον έλεγχο κάποιου εκ των εύστροφων Humans, των μαγικών Elves και των φιλοπόλεμων Greenskins με στόχο να τους οδηγήσετε στη νίκη μέσα σε έναν φανταστικό φόντο με μυθικά τέρατα και ανεξερεύνητους κόσμους.

Με "απορροφητικό" gameplay και ένα εύκολο στη χρήση interface, το Rival Realms προσφέρει στον gamer ό,τι ζητούσε από τα RPG games συν κάποια επιπλέον στοιχεία. Αν θέλετε να διαπιστώσετε προσωπικά κατά πόσο τα παραπάνω ευσταθούν, δεν έχετε παρά να εγκαταστήσετε το demo μας. Μεγάλο πλεονέκτημα είναι η ύπαρξη map editor, ενώ από την άλλη το μεγάλο μειονέκτημα είναι η γλώσσα του.

UTILITIES

- **RenameWiz:** Μετονομάστε πολλά αρχεία ταυτόχρονα.
- **Stay Alive:** Σώστε τα αρχεία σας από crashes.
- **Hard Copy Pro:** Χρήσιμος screen capturer.
- **CCViewer:** Image viewer πρόγραμμα.
- **GIF Construction Set:** Φτιάξτε τα δικά σας GIF αρχεία.
- **Apollo 30:** Απλός και καλός MP3 player.
- **LifeSaver:** Θα σώσει τη ζωή των αρχείων σας.


TURBO·X χωρίς όρια!
Φανταστείτε το δικό σας
TURBO·X
σε προδιαγραφές και τιμές
και το πλαισιο
θα σας παραδώσει
αυτό που επιθυμείτε !
πλαισιο
ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΩΝ ΠΛΑΙΣΙΟ
ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΣΤΕ Η ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΕ FAX ΠΡΟΣ: ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS AEE ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, 144 52, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ FAX: 2892289
ΟΝΟΜΑ:
ΕΠΩΝΥΜΟ:
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ΕΤΑΙΡΙΑ:
ΟΔΟΣ: ΑΡΙΘΜΟΣ:
ΠΟΛΗ: Τ.Κ.:
ΤΗΛ.:
Παρακαλώ να μου αποσταλεί ο τιμοκατάλογος ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΣΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ
Παρακαλώ να μου αποσταλεί ο τιμοκατάλογος COMPUTER SOFT/HARD WARE
ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS A.E.E. ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, 144 52 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΤΗΛ.: 2892000 (30 γραμμές), FAX: 2892289 (3 γραμμές)
1 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΘΝΙΚΗΣ ΟΔΟΥ ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ
2 Α' ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24
3 Β' ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 19
4 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΒΟΡ. ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ ΟΜΗΡΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ
5 SERVICE & UPGRADE ΖΑΪΜΗ 10, ΑΘΗΝΑ
6 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΛΥΦΑΔΑΣ ΛΑΖΑΡΑΚΗ & Λ. ΑΘΗΝΩΝ 5 ΝΕΟ
7 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ Π.Π. ΓΕΡΜΑΝΟΥ 11 & ΤΣΙΜΙΣΚΗ ΝΕΟ

Επεξεργαστής με "ταυτότητα";

Η κυκλοφορία του Pentium III προκάλεσε την αντιπαράθεση μεταξύ της Intel και διάφορων οργανώσεων προστασίας των καταναλωτών και ατομικών δικαιωμάτων όπως η "Αμερικανική Ενωση για τις Ατομικές Ελευθερίες", η "Εθνική Ενωση Καταναλωτών", η "Ομοσπονδία Καταναλωτών της Αμερικής" κ.ά. Οι οργανώσεις αυτές ανησυχούν για τα προβλήματα ασφάλειας των προσωπικών δεδομένων που έχουν ανακύψει με την κίνηση της Intel να κατασκευάσει τους επεξεργαστές με "ταυτότητα", δηλαδή με συγκεκριμένο serial number, το οποίο θα χρησιμοποιείται για λόγους εμπορικών συναλλαγών στο Internet. Οι εν λόγω οργανώσεις υποστηρίζουν ότι οι σειριακοί αυτοί αριθμοί θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την παρακολούθηση της χρήσης του Δικτύου που κάνει ο συγκεκριμένος υπολογιστής, γεγονός που θα καθιστά αδύνατη την πλοήγηση στο Internet ανωνύμως. Το ζήτημα είναι πολύ σπουδαίο, καθώς ενδέχεται να μεταβάλει τον τρόπο με τον οποίο οι υπολογιστές έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

Ετσι, μόλις ξέσπασε η θύελλα των διαμαρτυριών εναντίον αυτής της πολιτικής της Intel, οι μεγαλύτεροι κατασκευαστές υπολογιστών δήλωσαν ότι θα απενεργοποιήσουν αυτήν τη λειτουργία των νέων επεξεργαστών. Η πλευρά της Intel υποστηρίζει ότι το όλο εγχείρημα είχε ως στόχο τη διευκόλυνση του ηλεκτρονικού εμπορίου (έννοια-κλειδί στη νέα εποχή του Internet) με τη διασφάλιση των συναλλαγών μέσω Διαδικτύου. Ετσι, είναι πιθανό ο Pentium III να γίνει το αγαπημένο παιδί μεγάλων εταιριών που ενδιαφέρονται να στήσουν τα ηλεκτρονικά καταστήματά τους, αλλά από την άλλη πλευρά ο μεμονωμένος χρήστης δύσκολα θα δεχθεί να γίνει αντικείμενο έμμεσης παρακολούθησης, ειδικά όσον αφορά στις καταναλωτικές συνήθειές του. Για τους λόγους αυτούς οι κοινωνικές οργανώσεις που αντιτίθενται στο ειδικό αυτό χαρακτηριστικό του Pentium III προσέφυγαν στην Ομοσπονδιακή Επιτροπή Εμπορίου ζητώντας τη διενέργεια έρευνας σχετικά με τα προβλήματα προσωπικής ασφάλειας που προκάλεσε ο νέος επεξεργαστής της Intel.



Πρόβλημα ασφάλειας (και) στα Windows 98

Νομίζατε ότι έτσι εύκολα θα ξεμπερδεύατε με τα διάφορα bugs και τα αντίστοιχα Service Packs για τη διόρθωσή τους; Γελαστήκατε! Βέβαια, δεν έπρεπε να έχετε διαφορετικές προσδοκίες: Microsoft είναι αυτή... Η ίδια η εταιρία παραδέχτηκε ότι υπάρχει πρόβλημα ασφάλειας προσωπικών δεδομένων στα Windows 98. Πιο συγκεκριμένα, ο Registration Wizard των Windows 98, ο οποίος συλλέγει πληροφορίες για το hardware του συστήματος και τις αποστέλλει στη Microsoft κατά τη διάρκεια της κατοχύρωσης, ενδέχεται να στέλνει αυτές τις πληροφορίες ακόμη και όταν ο χρήστης έχει επιλέξει να μη συλλεγούν καθόλου. Παρέχεται έτσι το δικαίωμα στην εταιρία να συγκεντρώσει πληροφορίες για το σύστημα του χρήστη χωρίς την επιθυμία του. Ειδική έρευνα του περιοδικού "Winmag" υποστηρίζει ότι ο Registration Wizard δημιουργεί δύο ιδιαίτερους αριθμούς για κάθε υπολογιστή, εκ των οποίων ο ένας ονομάζεται hardware identification number και ξεχωρίζει το συγκεκριμένο υπολογιστή, ενώ ο δεύτερος φέρει το όνομα Microsoft ID και "στιγματίζει" τον κατά περίπτωση χρήστη. Αυτός ο αριθμός τίθεται σε ένα cookie για τη χρήση υπηρεσιών στο site της Microsoft. Σύμφωνα με το περιοδικό, κάθε site μπορεί να διαβάσει αυτούς τους αριθμούς καθώς και να τους μεταβάλει. Εξάλλου, τις πληροφορίες της registry, τις οποίες μπορεί να στείλει ο Wizard στο site της Microsoft, μπορεί να προσπελάσει οποιοδήποτε site. Επειτα από αυτά, η Microsoft ανακοίνωσε ότι θα πάψει να χρησιμοποιεί αυτές τις πληροφορίες και θα διαγράψει από τις βάσεις

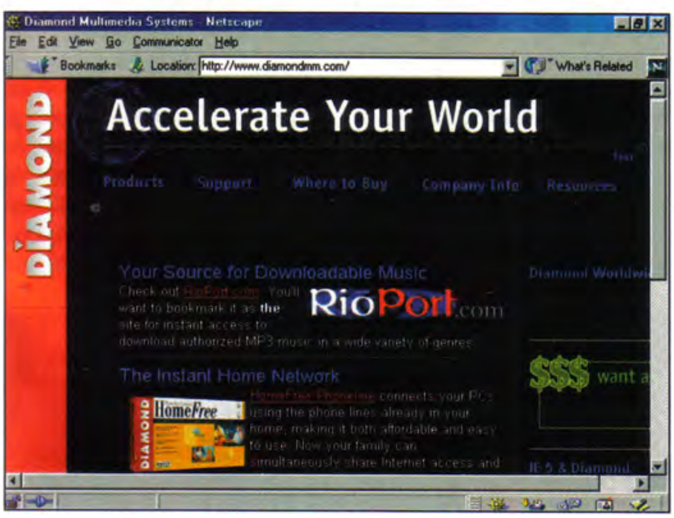


δεδομένων της τους συγκεκριμένους αριθμούς, ενώ στο Service Pack για τα Windows 98, που θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι, θα περιέχεται και το κατάλληλο λογισμικό για τη διόρθωση αυτού του bug. Πάντως, το περιοδικό "Winmag", στη διεύθυνση http://www.winmag.com/web/regwizoff.htm δίνει οδηγίες για το πώς μπορείτε να απενεργοποιήσετε τον Registration Wizard και να αφαιρέσετε τις πληροφορίες που τυχόν έχουν συλλεγεί. Τα προβλήματα ασφάλειας, όμως, δεν περιορίζονται μόνο στο λειτουργικό της εταιρίας, αλλά επεκτείνονται και σε δημοφιλή προγράμματα όπως το Word και το Excel. Ο Robert Bennett, πρόεδρος της Phar Lap Software, δήλωσε ότι αρχεία που είχαν δημιουργηθεί από τα δύο αυτά προγράμματα περιλάμβαναν, στον κρυφό κώδικά τους, έναν αριθμό 32 ψηφίων, ο οποίος ήταν μοναδικός για τον υπολογιστή του. Ο αριθμός ονομάζεται Globally Unique Identifier και δημιουργείται από τα Windows 98, καθιστώντας εύκολη την εξακρίβωση της ταυτότητας των συγγραφέων-δημιουργών αυτών των ηλεκτρονικών αρχείων. Η Microsoft ανακοίνωσε πως θα ελέγξει το πρόβλημα και θα το διορθώσει, αν χρειαστεί.

flash

Αλλη μια... οχιά στον υπολογιστή σας

Αμέσως μετά την ανακοίνωση από την Nvidia της κυκλοφορίας του Riva TNT 2, η Diamond Multimedia δεν έχασε χρόνο (και χρήμα...) και ανακοίνωσε την κυκλοφορία του νέου μέλους της οικογένειας των Οχιών, της Viper 770, η οποία θα βασίζεται στο εν λόγω chip. Η εταιρία δεν ανακοίνωσε όμως πολλές πληροφορίες γύρω από τις επιδόσεις και τα χαρακτηριστικά της νέας κάρτας, η οποία φιλοδοξεί να αποτελέσει το νέο "αγαπημένο τέκνο" της οικογένειας των απανταχού gamers. Σύμφωνα πάντως με δημοσιογραφικές πληροφορίες, τα σημαντικά χαρακτηριστικά της Viper 770 θα είναι η αυξημένη ταχύτητα (σε σχέση με το προηγούμενο μοντέλο) και η άκρως βελτιωμένη ποιότητα οπτικής απεικόνισης. Μάλιστα, η υποστήριξη του νέου AGP 4X διαύλου της Intel από το TNT 2 αποτελεί ένα πρόσθετο χαρακτηριστικό της νέας κάρτας, το οποίο όμως θα είναι αδύνατο να χρησιμοποιηθεί μέχρι τον Σεπτέμβριο αυτού του έτους, αφού τότε έχει ορίσει η Intel την κυκλοφορία του νέου Camino chipset, το οποίο θα υποστηρίζει AGP 4X. Συντάκτες του διεθνούς ειδικού Τύπου, οι οποίοι έχουν δοκιμάσει μια πρώιμη έκδοση της κάρτας, αναφέρουν ότι οι επιδόσεις σε 3D της νέας κάρτας πρόκειται να είναι εκπληκτικές, τόσο σε βάθος χρώματος 16-bit όσο και σε 32-bit. Οι καθυστερήσεις και τα "κολλήματα" φαίνεται να έχουν ελαχιστοποιηθεί, ακόμη και σε αυτήν την πρώτη έκδοση, ενώ τα παιχνίδια που δοκιμάστηκαν ανταποκρίθηκαν στην εντέλεια. Σε κάποιες δοκιμές η Viper 770 απέδωσε 76,9 frames το δευτερόλεπτο στο Quake II (σε ανάλυση 1.024x768 στα 16-bit), πολύ κοντά στο 69,6 του Voodoo 2 SLI. Επίσης, στο Incoming (ανάλυση 800 x600, 16-bit) η Viper έφτασε τα 102,21 frames, αφήνοντας πίσω το Voodoo 2 SLI (95,46 fps), το TNT (77,49 fps) και το Rage 128 (66,67 fps). Φυσικά, οι μετρήσεις αυτές είναι πολύ πρώιμες για ασφαλή συμπεράσματα και ενδέχεται η τελική έκδοση της κάρτας (θα κυκλοφορήσει τον Μάιο) να είναι κατά τι γρηγορότερη ή πιο αργή. Πληροφορίες επί της τιμής δεν υπάρχουν, αν και λέγεται ότι θα κοστίζει κάτω από 230 δολάρια (70.000 δραχμές).



Πώς να γράψω αυτές τις γραμμές; Οταν θέλεις μόνο έξι λεπτά για το τέλος και ο Conte σε ισοφαρίζει, χάνεις τα αυγά και τα πασχάλια. Δεν μας έφτανε η βροχή που φάγαμε και το κρύο που μας θέρισε, ήρθε και το γκολ να μας κάνει την καρδιά περιβόλι. Ηδη έχω αρχίσει εντατικές έρευνες για να ανακαλύψω την πηγή του κακού. Το "βουντού" που έγινε στην μπάλα λίγοι άνθρωποι θα μπορούσαν να το κάνουν. Ενας από αυτούς είναι ο αρχισυντάκτης, ο οποίος όλο και κάποιο spell θα είχε γι' αυτήν την περίπτωση (φαίνεται ότι ο Τσουρινάκης δεν πρόλαβε να κάνει το Dispel Magic Spell στην μπάλα). Αλλος ύποπτος ο φίλτατος κ. Φουρνιστάκης, ο οποίος εθεάθη να πετάει πάνω από το ΟΑΚΑ με το καινούριο του F-16. Οι έρευνες για τον εντοπισμό της ρουκέτας συνεχίζονται μέχρι σήμερα. Σύμφωνα με πληροφορίες, ο Ολυμπιακός θα ζητήσει εισαγγελική παρέμβαση στα άδυτα του "PC Master", για να εντοπιστούν οι ένοχοι και να αποδοθούν ευθύνες. Τι να γίνει... Μας έμεινε ο τελικός του Κυπέλλου...

Αυτό πια είναι από τα απίθανα!!! Ενα site προορισμένο για την -αχαρακτήριστη- Monica; Ναι, το είδαμε κι αυτό. Η... λαοφιλής "ανάρμοστη σχέση" του Πλανητάρχη, ο οποίος δεν φημίζεται και για το γούστο του στο γυναικείο φύλο, πρόκειται να κάνει την εμφάνισή της και στο Internet. Ετσι τουλάχιστον σκέφτηκαν εκείνοι που κατοχύρωσαν το domain name: www.monicalewinsky.com με την προοπτική να φιλοξενήσουν τη Monica και την ιστορία της, όταν εκείνη αποφασίσει να εισέλθει και στον κυβερνοχώρο, έπειτα από το οβάλ γραφείο, τα τηλεοπτικά δίκτυα και τα σκανδαλοθηρικά έντυπα. Το εν λόγω site δέχτηκε αμέσως επίθεση από hackers (συγκεκριμένα από τους Magic FX), οι οποίοι ανέβασαν τη δική τους σελίδα, όπου στιγματίζουν την παγκόσμια "ξεφτίλα" στην οποία έχει περιπέσει η χώρα τους και ο ηγέτης της. "Η χώρα μας έχει γίνει περίγελος" έγραψαν οι Magic FX και δεν έχουν άδικο. Εμείς, πάντως, σταματάμε εδώ την αναφορά στην Monica γιατί ό,τι κι αν γράψουμε θα κοπεί από τη λογοκρισία...

Γερμανοί αστυνομικοί, ειδικά εκπαιδευμένοι για την αντιμετώπιση του ηλεκτρονικού εγκλήματος, εξάρθρωσαν διεθνή σπείρα παιδικής πορνογραφίας στα μέσα Μαρτίου, έπειτα από συνδυασμένη επιχείρηση σε επτά χώρες. Οι αστυνομικοί βρέθηκαν σε ίχνη της σπείρας αυτής, όταν ανακάλυψαν σε κάποιο chat room χιλιάδες φωτογραφίες πορνογραφικού περιεχομένου, στις οποίες συμμετείχαν και παιδιά μέχρι τριών ετών. Τα εξωφρενικά αυτά ευρήματα αποτέλεσαν την πρώτη ύλη στις έρευνες, οι οποίες κατέληξαν στη σύλληψη πολλών υπόπτων και την παράλληλη συλλογή πληθώρας αποδείξεων για την καταδίκη τους.

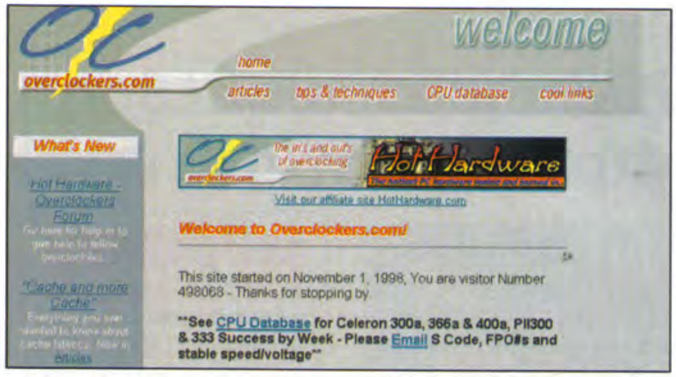
Το TNT 2 καταφθάνει!

Έπειτα από την ανακοίνωση του Voodoo 3, η nVIDIA έπρεπε να αντεπιτεθεί, προκειμένου να παραμείνει στο παιχνίδι του ανταγωνισμού στο χώρο των τρισδιάστατων γραφικών. Πράγματι, στα μέσα Μαρτίου η γνωστή εταιρία ανακοίνωσε και επισήμως την επικείμενη κυκλοφορία του πολυαναμενόμενου chip Riva TNT 2. Οι διαφορές με τον προκάτοχό του πρόκειται βεβαίως να είναι πολλές και ποικίλες, με τη βελτιστοποίηση της οπτικής πανδαισίας να αποτελεί κύριο στόχο. Η ταχύτητα του νέου chipset θα ξεκινά στα 125 MHz και θα μπορεί να υπερβεί τα 150MHz (το TNT έτρεχε σε ταχύτητα 90MHz). Από εκεί και πέρα, το TNT 2 θα υποστηρίζει μέχρι 32MB μνήμης SDRAM ή SGRAM, κάτι που μπορείτε να καταλάβετε τι σημαίνει για τις επιδόσεις του στις αγαπημένες σας εφαρμογές, δηλαδή τα παιχνίδια. Το RAMDAC τρέχει στα 300MHz και υποστηρίζει ανάλυση μέχρι 2.048x1.536 στα 85MHz (ψάξτε τώρα να βρείτε σε τι είδους οθόνη θα "δείτε" αυτή την ανάλυση). Οι εκπλήξεις από την nVIDIA δεν σταματούν ακόμη. Το νέο TNT 2 θα είναι από τα πρώτα chips που θα υποστηρίζουν το νέο AGP 4X (Accelerated Graphics Port) δίαυλο της Intel, ο οποίος θα προσφέρει διπλάσια ταχύτητα μεταφοράς των textures και άλλων δεδομένων από την κεντρική μνήμη στην κάρτα γραφικών. Οι πρώτες κάρτες γραφικών που θα διαθέτουν το νέο chipset πρόκειται να κυκλοφορήσουν τον Μάιο και οι εταιρίες που θα τις κατασκευάσουν είναι οι ASUS, Canopus, ELSA, Guillemot, Hercules, Leadtek και Diamond Multimedia (ήδη ανακοίνωσε τη Viper 770, όπως μπορείτε να διαβάσετε σε άλλη είδηση).



Overclocking τέλος;

Η Intel εντείνει τον τελευταίο καιρό τις προσπάθειές της για τον περιορισμό της πρακτικής του overclocking, που φαίνεται ότι αρχίζει να την ενοχλεί ιδιαιτέρως. Το overclocking (όπως ήδη θα γνωρίζετε από αντίστοιχα άρθρα στο PC MASTER), η αύξηση δηλαδή της αρχικής ταχύτητας του επεξεργαστή μέσω ειδικών ρυθμίσεων στη motherboard ή τα BIOS, αποτελεί αγαπημένη ενασχόληση των home users αλλά και ανέντιμη τακτική διάφορων επιτήδειων του χώρου της Πληροφορικής, οι οποίοι "μεταμφιέζουν" παλαιότερα (και φυσικά, πιο αργά) μοντέλα σε νεότερα και τα μοσχοπουλούν σε τρέχουσες τιμές. Η απάντηση της Intel είναι ένα νέο δωρεάν πρόγραμμα, που μπορεί κάποιος να κατεβάσει από το site της (www.intel.com), με το οποίο έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ταχύτητα του επεξεργαστή του συστήματός του και να μάθει σε ποια ταχύτητα προοριζόταν να τρέχει ο επεξεργαστής όταν έφυγε από το εργοστάσιο της Intel. Με τον τρόπο αυτό η εταιρία δίνει ένα

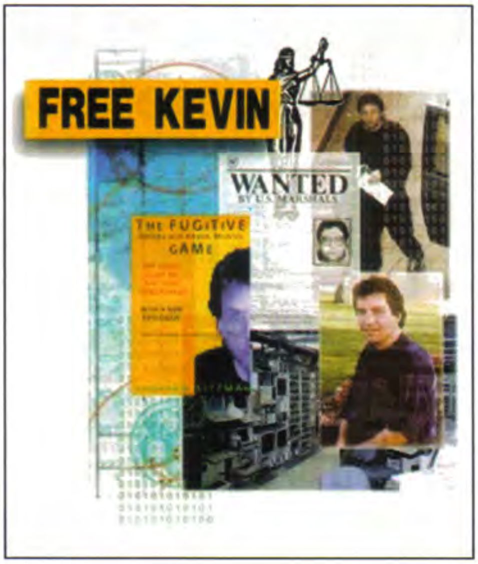


πολύτιμο εργαλείο στους καταναλωτές ούτως ώστε να γνωρίζουν τι συμβαίνει στα ενδότερα του υπολογιστή τους και αν τελικά τους πούλησαν... φύκια για μεταξωτές κορδέλες. Μάλιστα, πολλοί είναι εκείνοι που κατασκευάζουν τα δικά τους "πακέτα", αλλάζοντας τα εξωτερικά διακριτικά χαρακτηριστικά των επεξεργαστών και φτάνοντας στο σημείο να χρησιμοποιούν laser για να αλλάζουν τους χαρακτήρες αναγνώρισης της Intel, καθιστώντας πολύ δύσκολο το διαχωρισμό των αληθινών από τους "πειραγμένους". Η πιο δυναμική κίνηση της Intel είναι η δημιουργία των νέων επεξεργαστών της Pentium III και Pentium III Xeon με τεχνολογία τέτοια που δυσχεραίνει σημαντικά το overclocking. Πρέπει να σημειώσουμε ότι υπάρχει σαφής διαφορά μεταξύ του "σπιτικού" overclocking, το οποίο κάνει ο χρήστης στον προσωπικό υπολογιστή του και -φυσικά- αναλαμβάνει τις συνέπειες, και του "επαγγελματικού" overclocking (ονομάζεται και remarking), το οποίο αποτελεί παραπλάνηση των καταναλωτών με σκοπό το κέρδος και κρύβει δυσμενείς συνέπειες για τον ανυποψίαστο χρήστη που έτυχε να προτιμήσει το τάδε κατάστημα (το overclocking ενέχει πάντοτε κινδύνους για τον επεξεργαστή).

Free Kevin

Ένοχος δήλωσε στις 17 Μαρτίου ένας από τους γνωστότερους hackers του κόσμου, ο Kevin Mitnick. Ο Mitnick είχε μετατραπεί σε ήρωα και σύμβολο της παγκόσμιας κοινότητας hackers, αφού η σύλληψή του πριν από τέσσερα χρόνια και η κράτησή του σε φυλακές του Los Angeles είχαν κινητοποιήσει πολύ κόσμο στο Internet με αίτημα την αποφυλάκισή του. Το κίνημα "Free Kevin" είχε αναπτύξει σημαντική δραστηριότητα, με χτυπήματα σε γνωστά και μεγάλα sites όπως αυτά των Yahoo! και New York Times, συγκέντρωση χρημάτων για συμπαράσταση, συναντήσεις υποστηρικτών και προσπάθειες να ασκηθούν πιέσεις για την αποφυλάκιση του Mitnick. Ο Kevin κατηγορείται για την παράνομη αντιγραφή software από τους υπολογιστές μεγάλων κατασκευαστών κινητών τηλεφώνων. Συνελήφθη τον Φεβρουάριο του 1995· έκτοτε, δε, δεν έγινε ακρόαση για την αποφυλάκισή του με εγγύηση, γεγονός που επέτρεψε τις αρχές να τον έχουν υπό κράτηση για





τέσσερα χρόνια. Απ' ό,τι φαίνεται ο Mitnick δεν άντεξε άλλο τη φυλακή και αναγκάστηκε να καταλήξει σε συμφωνία με τις αρχές, η οποία περιλαμβάνει την αποχή του από οποιαδήποτε σχέση με υπολογιστές για τρία χρόνια (από την ημέρα της αποφυλάκισής του) και την απαγόρευση δημοσιοποίησης της ιστορίας του. Οπως δήλωσε και ο "εκδότης" του "2600: The Hacker Quarterly" (www.2600.com), ενός από τα πιο γνωστά sites σχετικά με το hacking και από τους πιο θερμούς υποστηρικτές του Mitnick, "αποδεικνύεται πόσο το σύστημα μπορεί να τρομοκρατήσει κάποιον με την απειλή να περάσει πάρα πολύ χρόνο στη φυλακή. Ηδη τον έχουν υπό κράτηση για τέσσερα χρόνια χωρίς δίκη ή δυνατότητα αποφυλάκισης". Το κίνημα "Free Kevin" δεν εξέταζε αν ο Mitnick ήταν αθώος ή ένοχος, αλλά εναντιωνόταν στις συνθήκες κράτησής του (απομόνωση), στην απόκρυψη στοιχείων της υπόθεσης από την κυβέρνηση και στην άρνηση του δικαιώματός του για την αίτηση αποφυλάκισης με εγγύηση. Το πρόβλημα ήταν η τιμωρία, η οποία δεν ταίριαζε καθόλου στο έγκλημα (ήταν πολύ σκληρότερη).

Διαβάστε free mail μηνύματα στο PC σας

Οσοι από εσάς χρησιμοποιείτε free mail διευθύνσεις στο Internet και ειδικότερα όσοι χρησιμοποιείτε κάποια διεύθυνση στο Hotmail ή το Yahoo! είναι σίγουρο ότι έχετε αγανακτήσει ή και βαρεθεί να καταναλώνετε αρκετό χρόνο για να διαβάσετε τα μηνύματά σας μέσω του browser. Η απάντηση σε αυτό το πρόβλημα είναι το CWebMail, το πρόγραμμα που αναλαμβάνει να κατεβάσει τα μηνύματα της free mail διεύθυνσής σας στον υπολογιστή σας, χρησιμοποιώντας το Netscape Mail, το Eudora, το MS Outlook και γενικά τους περισσότερους e-mail clients που κυκλοφορούν. Το εν λόγω πρόγραμμα βρίσκεται στην έκδοση 2.60, και μπορείτε να βρείτε μια δοκιμαστική έκδοσή του στη διεύθυνση: http://www.cwebmail.com. Πρόκειται για ένα εργαλείο που θα σας λύσει τα χέρια, αφού ο χρόνος παραμονής στο Δίκτυο για την ανάγνωση της αλληλογραφίας σας θα ελαχιστοποιηθεί. Ούτε γραφικά θα αναγκάζεστε να αναμένετε να κατέβουν με την ανάγνωση κάθε μηνύματος ούτε θα είστε αναγκασμένοι να γράφετε τα mails σας όντας συνδεδεμένοι. Επίσης, μπορείτε να έχετε τα μηνύματα αποθηκευμένα στο σκληρό δίσκο σας, χωρίς κανένα περιορισμό στο χώρο που αυτά καταλαμβάνουν, ενώ θα απαλλαγείτε από τα μάλλον ενοχλητικά διαφημιστικά banners που "κοσμούν" κάθε μήνυμα. Αν μετά τη δοκιμαστική περίοδο θελήσετε να αγοράσετε το πρόγραμμα, τα δέκα δολάρια (ούτε τρεις χιλιάδες δραχμές) είναι ελάχιστο ποσό.



Προσέξτε τα attachments!

Ενας νέος ιός κυκλοφορεί στο Internet και πιο συγκεκριμένα στο Usenet (στα διάφορα newsgroups) καθώς και μέσω e-mail (SPAM). Αν, λοιπόν, σε κάποιο μήνυμα που θα διαβάσετε στα fora ή σε κάποιο e-mail που θα φτάσει στο mailbox σας βρείτε attached ένα αρχείο ονόματι Happy99.exe, ΜΗΝ το τρέξετε. Οπως θα γνωρίζετε, ένα ιός ενεργοποιείται (και μεταδίδεται) μόνο αν το μολυσμένο αρχείο ανοιχτεί. Επομένως, αν τύχει να δείτε το παραπάνω αρχειάκι να σας... χαμογελά σε κάποιο μήνυμα, απλώς διαγράψτε το χωρίς δεύτερη σκέψη. Αν ένα σύστημα μολυνθεί από αυτό το σκουλήκι (worm, λόγω της ικανότητάς του να αναπαράγει τον εαυτό του - ως αρχείο), τότε σε e-mail που θα στείλει ο χρήστης ή σε "δημοσιεύσεις" σε newsgroups θα στέλνονται μαζί και αρχεία χωρίς την έγκριση ή τη γνώση του χρήστη. Ο ιός ενεργοποιείται σε συστήματα που βασίζονται στα Windows 95/98 και μπορεί να προκαλέσει (ως παρενέργειες) καθυστερήσεις στο Δίκτυο, ακόμη και καταστροφή του e-mail server κάποιας εταιρίας. Αν ο χρήστης τρέξει το Happy99, ενεργοποιείται μια αρκετά



ελκυστική οθόνη, η οποία μπορεί να θεωρηθεί μια καλή προσθήκη στο μήνυμα. Παρ' όλα αυτά, όσο εσείς θαυμάζετε τα γραφικά, το πρόγραμμα μετατρέπει το αρχείο wsock32.dll, για να παρακολουθεί τα e-mails που στέλνονται και τα μηνύματα που δημοσιεύονται σε newsgroups από το συγκεκριμένο μηχάνημα. Από εκεί και πέρα, κάθε φορά που ο χρήστης προσπαθεί να στείλει ένα mail ή ένα μήνυμα, μαζί του στέλνει (εν αγνοία του) και ένα αντίγραφο του Happy99.exe. Σε περίπτωση που έχετε μολυνθεί, μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για την αφαίρεση του ιού στη διεύθυνση: http://www.symantec.com/avcenter/venc/data/happy99.worm.html

Εμπόριο όπλων στο Internet

Το ηλεκτρονικό εμπόριο (η έννοια της νέας χιλιετίας) δεν περιορίζεται μόνο στα γνωστά προϊόντα (software, δίσκοι, βιβλία κ.λπ.), αλλά επεκτείνεται και σε πιο επικίνδυνα αντικείμενα όπως τα όπλα.
Το γεγονός της σχετικά ανεξέλεγκτης πώλησης όπλων μέσα από το Internet έχει προκαλέσει ανησυχία στις αμερικανικές αρχές και ήδη καταβάλλονται προσπάθειες περιορισμού και ελέγχου αυτής της κατάστασης. Ο γερουσιαστής Chuck Schumer κατέθεσε πρόταση νόμου με σκοπό τον έλεγχο της διακίνησης όπλων μέσω Διαδικτύου (Internet Gun Trafficking Act).
Η δομή του Internet επιτρέπει σε διάφορους να πωλούν όπλα χωρίς να έχουν ειδική άδεια από την κυβέρνηση των Η.Π.Α. Το νομοσχέδιο απαιτεί από οποιονδήποτε λειτουργεί site πώλησης όπλων να είναι επίσημος κατασκευαστής, εισαγωγέας ή dealer όπλων με ομοσπονδιακή άδεια. Το νομοσχέδιο στοχεύει στον περιορισμό των άμεσων πωλήσεων όπλων και στην εγκαθίδρυση ενός "διαμεσολαβημένου" καθεστώτος πώλησης. Αυτό σημαίνει ότι αφ' ενός απαγορεύεται να γίνεται απευθείας πώληση όπλων στο Δίκτυο και επιβάλλεται να περνά η διαδικασία μέσω "τρίτων" sites, τα οποία θα ελέγχουν τη νομιμότητα των πωλητών, και αφ' ετέρου πρέπει να εξακριβώνεται η κατοχή άδειας οπλοφορίας από τον υποψήφιο αγοραστή. Τα προβλήματα, πάντως, που έχουν προκύψει με το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι πολλά και δυσεπίλυτα, αφού και στην περίπτωση της πώλησης αλκοόλ σε ανηλίκους δεν μπορεί εύκολα να υπάρξει έλεγχος.

Logic3 από τη CD-Media

Την αποκλειστική διάθεση των προϊόντων της εταιρίας Logic3 για την Ελλάδα ανέλαβε πρόσφατα η γνωστή μας CD-Media. Ετσι, εύκολα πλέον θα μπορεί κάποιος να βρίσκει και στη χώρα μας τα δημοφιλή περιφερειακά της Logic3 (χειριστήρια, κραδασμικά τιμόνια με ταχύτητες και πετάλια κ.ο.κ.). Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με τη CD-Media στο τηλέφωνο 6233906.

Εγκαίνια στο νέο Multirama

Τα επίσημα εγκαίνιά του πραγματοποιεί το νέο κατάστημα της αλυσίδας Multirama στην οδό Στουρνάρη 39. Ενα ξεχωριστό happening θα λάβει χώρα στους άνετους χώρους του καταστήματος, την Παρασκευή 2 Απριλίου στις 7:00 το απόγευμα. Ο μεγάλος τυχερός της βραδιάς θα κερδίσει έναν υπολογιστή με το νέο επεξεργαστή Intel Pentium III από την Altec, αξίας 550.000 δρχ., ενώ δεκάδες ακόμα μοναδικά δώρα θα μοιραστούν στους παρευρισκόμενους. Η βραδιά αναμένεται ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα...

Τα Oscar του Internet

Δεν έχει μόνο ο κινηματογράφος βραβεία Oscar, έχει και το Internet. Ετσι, στις 19 Μαρτίου δόθηκαν τα "Webby Awards" (www.webbyawards.com), τα ετήσια βραβεία του Διαδικτύου για το 1998 σε κατηγορίες που εκτείνονται από την τέχνη μέχρι τα περίεργα. Η πασίγνωστη "Αμαζόνα", το ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο Amazon.com, κέρδισε δύο βραβεία, επιβεβαιώνοντας τη γενικότερη τάση του Διαδικτύου προς το ηλεκτρονικό εμπόριο, τα βραβεία εμπορίου και τεχνολογικών Επιτευγμάτων, ενώ η καταπληκτική Internet Movie Database (www.imdb.com) απέσπασε για τρίτη συνεχόμενη φορά το βραβείο του καλύτερου κινηματογραφικού site. Διάκριση, επίσης για τρίτη φορά πέτυχε το Salon Magazine (www.salonmagazine.com), το οποίο απέσπασε το βραβείο καλύτερου zine. Η Internet Movie Database απέσπασε περισσότερες από εκατό χιλιάδες ψήφους στα People's Voice Awards, τα βραβεία κοινού δηλαδή. Τέτοιες διπλές επιτυχίες σημείωσαν και το The Motley Fool (www.fool.com) ως καλύτερο οικονομικό site, η εφημερίδα "The Onion" (www.theonion.com) ως καλύτερο χιουμοριστικό site, το site του δικτύου CNN (www.cnn.com) ως καλύτερο ειδησεογραφικό site και το PBS Online (www.pbs.org) ως καλύτερο τηλεοπτικό site. Για δεύτερη φορά βραβείο στις κατηγορίες τους πήραν: το site BabyCenter (www.babycenter.com) ως καλύτερο site διαβίωσης, το Exploratorium (www.exploratorium.edu) στον επιστημονικό τομέα και το Super Bad (www.superbad.com) στην κατηγορία των "παράξενων". Οσον αφορά στο καλύτερο gaming site, το βραβείο πήγε στο Gamers Central (www.gamerscentral.net), ενώ το κοινό ψήφισε το ShockRave (www.shockrave.com). Τέλος, στην κατηγορία των αθλητικών ενδιαφερόντων το βραβείο Webby απέσπασε το site Sports Pages (www.sportspages.com), ενώ το κοινό προτίμησε το The Sporting News (www.sportingnews.com).

Νεότερα για τον ιό του 2000

Εχουμε ήδη αναφερθεί στη συμπεριφορά της Microsoft όσον αφορά στο πρόβλημα με το έτος 2000 (Y2K) και την ασυμβατότητα των προγραμμάτων της. Για όσους χρησιμοποιούν το Office 95, η εταιρία ετοίμασε ένα patch που διορθώνει το πρόβλημα, το οποίο όμως δεν αγγίζει τον πυρήνα του κώδικα αλλά μόνο δευτερεύοντα στοιχεία του προγράμματος. Το patch μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση: http://officeupdate.microsoft.com/articles/o95y2kfactsheet.htm. Οσο για τους κατόχους του Office 97, η Microsoft έχει ανακοινώσει ότι είναι συμβατό με την αλλαγή της χιλιετίας. Τέλος, για περισσότερες πληροφορίες όσον αφορά στα προγράμματα της Microsoft μπορείτε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση: http://www.microsoft.com/year2000.






JERONIMO CREATIVE
www.groovy.gr
Πληροφορίες : 6134444

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

Jimmy White's Cueball 2

Οι φίλοι του μπιλιάρδου ασφαλώς θα θυμούνται τα παιχνίδια με την υπογραφή του Jimmy White καθώς και τις ώρες που ασχολήθηκαν μαζί τους. Επειτα από πολύ καιρό ο J.W. επιστρέφει δριμύτερος, με το Jimmy White's Cueball 2, το νέο παιχνίδι μπιλιάρδου που αναμένεται να χαρίσει νέες συγκινήσεις στους φίλους του είδους. Το εν λόγω παιχνίδι θα περιλαμβάνει δύο λεπτομερώς σχεδιασμένα δωμάτια, το Traditional Snooker Room και το American Pool. Στο πρώτο θα υπάρχει ένα πραγματικών διαστάσεων τραπέζι snooker (όσοι δεν ξέρετε για τι πράγμα μιλάμε δείτε στο Eurosport). Η λεπτομέρεια στη σχεδίαση του τραπεζιού και την απεικόνιση των συμβάντων αναμένεται τρομερή και ο χειρισμός της στέκας και των βολών σας απόλυτος. Μέχρι και οι τύποι με τα άσπρα γάντια θα είναι παρόντες, κάνοντας ό,τι και οι αληθινοί (μέχρι που θα σας γυαλίζουν τις μπάλες). Στο American Pool τα γραφικά παραμένουν ίδια και η διαφορά είναι στο είδος του μπιλιάρδου που καλείστε να παίξετε. Ετσι, εδώ θα βρείτε τα κλασικά UK, US 8-Ball και το US 9-Ball Pool. Τέλος, αν βαρεθείτε να παίζετε συνεχώς μπιλιάρδο ή snooker, μπορείτε να παίξετε κάποιο από τα άλλα παιχνίδια που περιέχει το παιχνίδι, όπως βελάκια (darts), κουλοχέρη, ντάμα και πολλά άλλα. Τα γραφικά θα είναι τρισδιάστατα και ο ήχος πολύ λεπτομερής. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Απρίλιο.





WWII GI

Πρόκειται για το νέο 3D-shooter παιχνίδι από την GT Interactive, που βασίζεται στην περίφημη D-Day επιδρομή που έλαβε χώρα στη Νορμανδία. Το παιχνίδι υπόσχεται πως θα μας κάνει να ζήσουμε από πρώτο χέρι όλες τις συγκινήσεις και την αγωνία της πιο αιματηρής ημέρας της ιστορίας. Υποδύεστε ένα μέλος της 101st Airborne και πρέπει να διασχίσετε περιοχές γεμάτες νεκρά σώματα υπό τη συνεχή βροχή σφαιρών από μυδράλια και άλλα όπλα που εξαπολύουν εναντίον σας τα στρατεύματα των ναζί. Θα περιπλανηθείτε σε εγκαταλελειμμένους δρόμους και πόλεις και θα δώσετε μάχες σώμα με σώμα σε ανοικτά πεδία χωρίς καμία κάλυψη. Η αποστολή σας συνοψίζεται στο εξής:



Καταστρέψτε την πολεμική μηχανή των ναζί ή πεθάνετε προσπαθώντας! Το παιχνίδι θα περιέχει:

- 30 απλά και multiplayer επίπεδα κατακλυσμένα από τις δυνάμεις των ναζί.
- Αυθεντικά όπλα και στρατιωτικά εφόδια του Β' Παγκόσμιου Πολέμου.
- Πολεμικές στρατηγικές και καταστάσεις.
- Υποστήριξη ταυτόχρονου παιξίματος μέχρι και 8 παικτών μαζί, περιλαμβάνοντας για αυτό το σκοπό 8 mach levels, 4 επίπεδα κατάκτησης της αντίπαλης σημαίας και 4 επίπεδα συνεργασίας. Το WWII GI αναμένεται στον Απρίλιο.

Το FIFA βρήκε αντίπαλο (;) στο πρόσωπο του VIVA FOOTBALL

Πρόκειται για το νέο αναμενόμενο παιχνίδι ποδοσφαίρου από τη Virgin που φιλοδοξεί να κατακτήσει τον ποδοσφαιρικό θρόνο. Λέγεται ότι "θα αναπαράγει όλο το πάθος, την έξαψη και γενικά τα συναισθήματα που προκαλεί ένας πραγματικός ποδοσφαιρικός αγώνας". Το Viva Football υπόσχεται ότι θα δίνει στο χρήστη τον απόλυτο έλεγχο του παιχνιδιού. Ο χρήστης δηλαδή θα μπορεί να στέλνει τη μπάλα εκεί ακριβώς που επιθυμεί. Θα μπορεί δηλαδή να εξοικειωθεί εύκολα





τόσο ένας έμπειρος χρήστης όσο και κάποιος νεοφερμένος. Για το Motion Capturing του παιχνιδιού δεν έχει χρησιμοποιηθεί συγκεκριμένος παίκτης αλλά μια ολόκληρη επαγγελματική ποδοσφαιρική ομάδα, με αποτέλεσμα να συγκεντρωθούν συνολικά 5.400 keyframes!!! Αυτό, σύμφωνα με την εταιρία, θα έχει ως αποτέλεσμα το καλύτερο animation με τις ρεαλιστικότερες κινήσεις που θα έχουμε δει ποτέ σε ποδοσφαιρικό παιχνίδι. Οι ομάδες που θα περιλαμβάνονται θα είναι 1.035, για καθεμία από τις οποίες υπάρχουν από δύο εμφανίσεις - συνολικά 2.070, μεταξύ δε αυτών και οι εθνικές ομάδες από το 1958 μέχρι και το 1998. Ετσι μας παρέχεται η δυνατότητα να ξαναγράψουμε την παγκόσμια ποδοσφαιρική ιστορία. Ο αριθμός των παικτών και των χαρακτηριστικών τους φτάνει στο εντυπωσιακό νούμερο των 16.700 και 267.000 αντίστοιχα! Τα δε διαθέσιμα στάδια θα είναι 300(!!!), χρησιμοποιώντας αναπτυγμένες τεχνικές ώστε να επιτευχθεί η όσο γίνεται ρεαλιστικότερη απεικόνισή τους.

Ακόμα λέγεται πως θα υπάρχει τεχνητή νοημοσύνη στους οπαδούς. Αυτό σημαίνει πως οι οπαδοί θα συμπεριφέρονται ανάλογα με την εξέλιξη του αγώνα και την απόδοση της ομάδας σας (όχι, δεν ξέρω αν θα υπάρχουν και χούλιγκαν). Αν τα προαναφερόμενα αποδειχθούν αληθή, τότε μιλάμε ίσως για το καλύτερο ποδοσφαιρικό παιχνίδι που θα έχει κυκλοφορήσει. Για τα τελικά συμπεράσματα δεν έχουμε παρά να περιμένουμε μέχρι τις 26/3, που είναι και η επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας του.



TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	**RED ALERT (1)** (WESTWOOD)	☆☆	STRATEGY
2.	-	**FIFA 99 (2)** (EA SPORTS)	☆☆	SIMULATION
3.	▲	**COMMANDOS (6)** (EIDOS)	☆☆☆☆☆☆☆☆	STRATEGY
4.	▲	**SIM CITY 3000 (-)** (MAXIS)	☆	STRATEGY
5.	▼	**STARCRAFT/BROOD WAR (4)** (BLIZZARD)	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	STRATEGY
6.	▲	**CARMAGEDDON 2 (-)** (SCI)	☆☆	ACTION
7.	▲	**DIABLO (8)** (BLIZZARD)	☆☆	ADVENTURE
8.	▼	**NBA LIVE 99 (3)** (EA SPORTS)	☆☆	SIMULATION
9.	▼	**TOMB RAIDER 3 (7)** (EIDOS)	☆☆	ACTION
10.	-	**HALF-LIFE (10)** (SIERRA)	☆☆	ACTION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP-TEN.

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOPTEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG

1. (1) DIABLO
2. (-) FALLOUT 2
3. (3) FINAL FANTASY VII
4. (-) BALDUR'S GATE
5. (-) THIEF: THE DARK PROJECT

STRATEGY

1. (2) RED ALERT
2. (4) COMMANDOS
3. (-) SIM CITY 3000
4. (2) STARCRAFT/ BROOD WAR
5. (3) AGE OF EMPIRES/ RISE OF ROME

ACTION

1. (-) CARMAGEDDON 2
2. (1) TOMB RAIDER III
3. (2) HALF-LIFE
4. (4) UNREAL
5. (-) TUROK 2

SIMULATION

1. (1) FIFA 99
2. (2) NBA LIVE 99
3. (-) NEED FOR SPEED III
4. (-) ΓΙΝΕ ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ
5. (-) CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. Alpha Centauri
2. Heroes of Might & Magic III
3. Sim City 3000
4. Baldur's Gate
5. Resident Evil 2

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Παπασωτηρίου, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP 5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ετοιμαστείτε για γρήγορες κούρσες στα χιόνια με το Snowmobile Racing της GT Interactive. Θα υπάρχει η δυνατότητα επιλογής οχημάτων-έλκηθρων μέσα από πέντε διαφορετικά που



θα περιέχονται στις επιλογές του παιχνιδιού. Οι τοποθεσίες όπου θα εξελίσσεται το παιχνίδι θα είναι τέσσερις στον αριθμό και θα υπάρχει φυσικά η δυνατότητα να τρέξετε μόνος σας ή να τεστάρετε τις δυνατότητές σας εναντίον αντιπάλων. Τέλος, η εταιρία υπόσχεται γρήγορο και εύχρηστο gameplay. Το παιχνίδι αναμένεται λίαν συντόμως.

Πάρτε σκόρδα, σταυρούς και άλλα συναφή γιατί έρχεται το Vampire: The Masquerade. Αυτός είναι ο τίτλος του νέου action-RPG τίτλου της Activision, η θεματολογία του οποίου κινείται στο μυστηριώδη κόσμο των Βρικολάκων. Η σχεδίαση του παι-



χνιδιού βασίζεται σε μία τεχνολογικά αναπτυγμένη 3D engine. Πολλές τοποθεσίες είναι πραγματικές, όπως οι μεσαιωνικές πόλεις της Πράγας και της Βιέννης και οι σύγχρονες του Λονδίνου και της Ν. Υόρκης, και οι λεπτομέρειες στην απεικόνισή τους θα είναι όσο το δυνατόν πιο ακριβείς. Φυσικά, θα περιλαμβάνει mutliplayer επιλογή είτε για συνεργασία είτε για το παιχνίδι του κυνηγού και του κυνηγημένου. Φαίνεται πως ο συγκεκριμένος τίτλος αξίζει την προσοχή των φίλων του είδους.

Το γνωστό παιχνίδι TOCA Touring Car της Codemasters αποκτά το διάδοχό του που έρχεται σύντομα στις οθόνες των PCs. Τα modes που θα υποστηρίζει το TOCA 2 θα είναι: full championship mode, arcade challenge, time trial, single race, support cars championship. Οπως είναι αναμενόμενο θα περιλαμβάνει ακόμη multiplayer και link-up επιλογές για όλα τα modes του παιχνιδιού. Οι πίστες θα είναι επανασχεδιασμένες και ο φωτισμός τους



ρεαλιστικότερος (σε σχέση με το πρώτο TOCA). Ακόμη θα περιλαμβάνονται αληθινά Pit-stops και καιρικά εφέ που θα μπορούν να αλλάζουν κατά τη διάρκεια μιας κούρσας. Ολα αυτά προδιαθέτουν για ένα εκπληκτικό car racing game, την κυκλοφορία του οποίου περιμένουμε με ανυπομονησία. Για το τέλος άφησα μερικά μοντέλα αυτοκινήτων που θα περιλαμβάνονται στο παιχνίδι αυτό: Audi A4, Nissan Primera GT, Honda Accord, Renault Laguna, Peugeot 406, Volvo s40, και Vauxhall Vectra.

Ευχάριστα τα νέα για τους φίλους του Linux, του πασίγνωστου πλέον λειτουργικού συστήματος που αποκτά ολοένα περισσότερους οπαδούς. Το μεγάλο μειονέκτημά του ήταν η μη υποστήριξή του από τις κατασκευάστριες εταιρίες παιχνιδιών. Φαίνεται όμως πως και αυτό το θέμα έχει θετική εξέλιξη καθώς ανακοινώθηκαν οι πρώτες σημαντικές κυκλοφορίες παιχνιδιών για το συγκεκριμένο λειτουργικό. Ετσι πολύ σύντομα οι χρήστες του Linux θα είναι σε θέση να χαρούν τα: Civilization 2: Call to Power, Quake 3 καθώς και όλα τα παλαιότερα adventures της Sierra. Ελπίζουμε να ακολουθήσουν και άλλες εταιρίες το καλό παράδειγμα των συναδέλφων τους.

Διαρροή στο... Quake 3!

Η Alpha version του Quake III διέρρευσε στο Internet και μέσα σε ελάχιστο χρόνο μεταβλήθηκε σε ένα από τα δημοφιλέστερα προγράμματα που μπορούσε να βρει κάποιος... ελεύθερα προς διάθεση! Πιο συγκεκριμένα, η εν λόγω έκδοση στάλθηκε από την εταιρία παραγωγής στις εταιρίες hardware, προκειμένου να γίνουν τα απαραίτητα τεστ (κάτι που συμβαίνει με τα περισσότερα νέα παιχνίδια) και να δοκιμαστούν οι drivers διάφορων καρτών. Φαίνεται όμως πως κάποιος φανατικός



φίλους του Quake δεν άντεξε στον πειρασμό και διέθεσε την εν λόγω έκδοση και στους υπόλοιπους φίλους της σειράς, μέσω φυσικά του Διαδικτύου. Περιττό να αναφέρουμε πως η id το φυσάει και δεν κρυώνει...

Imperium Galactica II

Ακολουθώντας τη μεγάλη επιτυχία του Imperium Galactica, το νέο αυτό επεισόδιο έρχεται στο PC μας εξοπλισμένο με 3D τεχνολογία και εκπληκτικά εφέ. Δεν πρόκειται πλέον μόνο για ένα παιχνίδι στρατηγικής, αφού περιλαμβάνει φανταστικές, διαστημικές και επί του εδάφους μάχες, που θα σας κρατήσουν καθηλωμένους για πολύ καιρό. Το σενάριο και γενικά το design της ιστορίας είναι σχεδιασμένα από την αρχή. Επίσης, θα έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τους δικούς σας γαλαξίες και να αποφασίσετε για όλες τις παραμέτρους των αποστολών. Συνολικά το παιχνίδι θα περιλαμβάνει περισσότερους από 100 πλανήτες διαθέσιμους για οποιοδήποτε campaign game. Θα υπάρχει φυσικά και η υποστήριξη παιξίματος μέσω Internet μέχρι και 8 παικτών ταυτόχρονα. Τέλος, λέγεται πως το Imperium Galactica θα είναι σχεδιασμένο αποκλειστικά για 3D κάρτες γραφικών. Περιμένουμε με ανυπομονησία περισσότερα νέα.



KAISSA'S GAMES' FAIR

MAGIC The Gathering

Προκριματικά
Πανελληνίου Πρωταθλήματος

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

RPGA Tournament
12 Ομάδων

CHRONOPIA

Τελικά Campaign 120 μαχών
Μάχες γιά νέους παίκτες

WARZONE

Παρουσίαση
Ελληνικών Κανόνων

Warzone II

κάισσα

Role Playing Games * Miniature Games
Portal Second Age * Alternity
Legend of the Five Rings * Middle Earth

18 Απριλίου - President Hotel

PC Spy



X-WING ALLIANCE

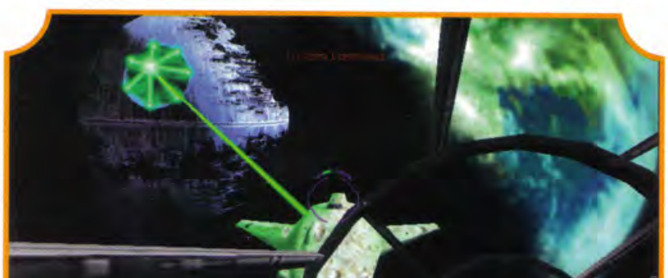
Από τη LucasArts

O Darth Vader σας περιμένει...

Το 1993 κυκλοφορεί για πρώτη φορά ένα space simulator βασισμένο στην ιστορία του κόσμου των ταινιών Star Wars, το X-Wing, στο οποίο ο παίκτης έπαιρνε τη θέση ενός πιλότου της Επανάστασης (Rebellion). Το κοινό το υποδέχτηκε με ενθουσιασμό, αφού όλοι ήθελαν να νιώσουν την ευχαρίστηση να πιλοτάρουν ένα X-Wing ή κάποιο από τα υπόλοιπα διαστημικά οχήματα της αγαπημένης τους σειράς.

Αργότερα όμως πολλοί ήταν αυτοί που εξέφρασαν την επιθυμία για την κυκλοφορία ενός παιχνιδιού όπου ο βασικός πρωταγωνιστής θα ήταν πιλότος της Αυτοκρατορίας. Ετσι, έναν χρόνο μετά η LucasArts κυκλοφόρησε το Tie Fighter, το οποίο περιείχε τα περισσότερα σκάφη της Αυτοκρατορίας και αρκετές αποστολές. Επειτα από τρία χρόνια και ύστερα από αρκετά expansions για τα προαναφερόμενα παιχνίδια, την εποχή όπου τα multiplayers είχαν αρχίσει να γίνονται "must", η LucasArts κυκλοφόρησε το X-Wing vs Tie Fighter. Στο συγκεκριμένο τίτλο ο παίκτης είχε τη δυνατότητα επιλογής του ρόλου είτε του πιλότου της Αυτοκρατορίας είτε αυτού της Επανάστασης. Το παιχνίδι περιεχόταν σε 2 CDs και οι αποστολές του ήταν πάρα πολλές, ενώ οι multiplayer επιλογές του ιδιαίτερα προσεγμένες. Το μόνο ψεγάδι του ήταν η πλήρης έλλειψη σεναρίου, κάτι που δεν άρεσε σε πολλούς, με αποτέλεσμα η LucasArts να λάβει πολλά γράμματα με παράπονα. Φέτος, εν έτει 1999, η LucasArts αποφάσισε να διορθώσει το λάθος της με την κυκλοφορία του X-Wing: Alliance, το οποίο φημολογείται ότι θα είναι εκπληκτικό από τεχνικής άποψης, με εξίσου καλό σενάριο.

Είστε ο "Ace" Azzameen, μέλος μιας οικογένειας εμπόρων και μιας εταιρίας, της Twin Suns. Η εταιρία σας δέχεται συνεχώς χτυπήματα από μία αντίπαλη οικογένεια εμπόρων με αρχηγό τον σατανικό K'Armyn Viraxo, η οποία δεν έχει σκοπό να χρησιμοποιήσει μόνο νόμιμους τρόπους για να σας καταστρέψει. Και σαν να μην έφτανε η Viraxo Enterprises (έτσι λέγεται η αντίπαλη οικογένεια-εταιρία), έχετε και την Αυτοκρατορία να μη σας αφήνει να κάνετε σωστό εμπόριο. Επειτα από διάφορες αποστολές για την οικογένειά σας, η τύχη θα τα φέρει έτσι ώστε να γίνετε μέλος της Επανάστασης και να λειτουργείτε πια κατά της Αυτοκρατορίας. Ετσι, μέσα από αποστολές που θα σας αναθέσει η Επανάσταση θα μπορέσετε να πιλοτάρετε τα σκάφη της και να χειριστείτε τις ξεχωριστές λειτουργίες τους, θα μάθετε για τα σχέδια της Αυτοκρατορίας για τη δημιουργία του Death Star II (από το Return Of The Jedi) και, τέλος, θα λάβετε μέρος στην ξακουστή Battle Of Endor, όπου θα κληθείτε να καταστρέψετε το Death Star II μπαίνοντας μέσα του (όπως ακριβώς στην ταινία). Θα τα καταφέρετε; Στο χέρι σας είναι να το διαπιστώσετε.



Το single player του παιχνιδιού θα αποτελείτε από 8 chapters και θα έχει συνολικά 50+ αποστολές τις οποίες θα πρέπει να φέρετε σε πέρας για να το τερματίσετε. Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε τέσσερις διαφορετικούς space sectors, όπου ο παίκτης μπορεί να πάει οποιαδήποτε στιγμή θέλει, με γεγονότα να συμβαίνουν στον καθένα, ενώ αυτός βρίσκεται σε κάποιον άλλο. Πρόκειται για ένα πολύ καλό στοιχείο του παιχνιδιού που σίγουρα δεν έχουμε ξαναδεί σε space simulator. Ενα άλλο πρωτοεμφανιζόμενο χαρακτηριστικό που περιέχει το Alliance είναι το γεγονός ότι μπορείτε να πιλοτάρετε το σκάφος σας, εκτός από το αχανές διάστημα, και στο εσωτερικό μέρος μεγάλων αντικειμένων όπως σε μεγάλα διαστημόπλοια, αστεροειδείς και, φυσικά, στο Death Star II. Πρωτοπόρος λοιπόν και εδώ η LucasArts.

Οσον αφορά στα σκάφη και τα space stations που υπάρχουν στο παιχνίδι, το μόνο που θα σας πω είναι ότι ο αριθμός τους φτάνει τα 200!!! Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι θα τα πιλοτάρετε όλα. Ο αριθμός τον σκαφών που θα πιλοτάρετε στο single mode είναι πολύ μικρότερος (8). Συγκεκριμένα θα πιλοτάρετε X-Wings, Y-Wings, A-Wings, Z-95s, B-Wings, το Millennium Falcon και άλλα δύο είδη Corellian Corvettes. Τώρα, όσον αφορά στα εχθρικά σκάφη, τα πιο βασικά που θα συναντήσετε είναι τα γνωστά σε όλους Tie Fighters, τα Tie Interceptors και τα Tie Bombers, καθώς και μεγαλύτερα εχθρικά σκάφη όπως τα Star Destroyers, το Super Star Destroyer (το προσωπικό σκάφος του Darth Vader) και τα Calamari Cruisers. Τέλος, δεν πρέπει να ξεχνάμε το Death Star II που θα είναι και η πιο δύσκολη αποστολή σας.

Ας δούμε όμως τις multiplayer επιλογές του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τα αναγραφόμενα στο site της LucasArts, αυτές προβλέπονται να είναι από τα μεγαλύτερα ατού του παιχνιδιού. Υπάρχουν ήδη 6 είδη multiplayer παιχνιδιών που λειτουργούν ως σενάρια, τα οποία μπορείτε να παίξετε είτε μέσω Internet, είτε σε σύστημα LAN, είτε μέσω modem, είτε με σύνδεση με καλώδιο. Ακόμα μπορείτε να φτιάξετε δικές σας single και multiplayer αποστολές και σενάρια, καθορίζοντας παραμέτρους όπως το πόσα σκάφη θα λάβουν μέρος στην αποστολή, τι είδους θα είναι αυτά, τους στόχους της αποστολής, σε τι περιβάλλον θα παιχτεί (π.χ. απλό διάστημα, κοπάδι αστεροειδών κ.λπ.) και πολλά άλλα.

Τα γραφικά του Alliance αναμένονται να είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει τον τελευταίο καιρό στα space simulators. Εχει κατασκευαστεί



μια ολοκαίνουρια 3D-engine η οποία προσφέρει: full-rendered cockpits που παρέχουν άποψη 360 μοιρών του "έξω" περιβάλλοντος, πλήρη υποστήριξη HUD (Heads Up Display) και MFD (Multifunction Display) συστημάτων, ειδικό σύστημα που δείχνει οπτικά στο cockpit σας το damage που έχετε υποστεί (με διάφορους τρόπους π.χ. καπνός, σημάδια από blasters κ.λπ.) και ειδικά εφέ μάχης όπως εμφάνιση των ασπίδων σας όταν δέχεστε χτύπημα κ.λπ. Τα σκάφη έχουν σχεδιαστεί άψογα, ώστε να εφαρμόζουν στη νέα engine τέλεια. Τα cutscenes του παιχνιδιού (γιατί περιέχει και cutscenes) είναι και αυτά πολύ καλά και συμβάλλουν πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι η υψηλότερη ανάλυση στην οποία μπορεί να φτάσει το παιχνίδι (με το κατάλληλο 3D hardware βέβαια) είναι 1.600x1.200. Οσον αφορά στον ήχο δεν μπορούμε να πούμε τίποτα λιγότερο από το ότι είναι άψογος. Αλλωστε η ίδια η LucasArts με την καταπληκτική δουλειά που έχει κάνει και σε προηγούμενες παραγωγές της δεν μας επιτρέπει να πούμε κακό λόγο για αυτό τον τομέα. Το soundtrack του παιχνιδιού θα είναι παρμένο, όπως ήταν αναμενόμενο, από τις ταινίες Star Wars, ενώ χάρη σε ένα σύστημα της LucasArts (imuse) η μουσική θα αλλάζει ανάλογα με το τι συμβαίνει στο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ αναμένονται πολύ καλά, μια και έχουν παρθεί από αυτά που χρησιμοποιεί ο ίδιος ο George Lucas για τις ταινίες του. Τέλος, οι φωνές των χαρακτήρων που θα συναντήσετε στο παιχνίδι θα είναι απόλυτα φυσικές και ξεπερνάνε τις 8.000 γραμμές διαλόγων.

Το παιχνίδι, που θα κυκλοφορήσει εντός Απριλίου, θα απαιτεί Pentium 200MHz, 32MB RAM, CD-ROM τετραπλής ταχύτητας, 16-bit κάρτα ήχου και δυστυχώς, για όσους δεν έχουν, 3D Accelerator Card.

Του Δημήτρη Σελλούντου

CORSAIRS

Από τη Microids

Οι πειρατές... ξανάρχονται!

Δεν ξέρω τι συμβαίνει αυτήν την εποχή, αλλά φαίνεται ότι τα παιχνίδια με πειρατές και κουρσάρους ή τουλάχιστον αυτά που αναφέρονται σε εκείνες τις εποχές είναι πολύ της μόδας (Redjack, Anno 1602). Καιρός ήταν, αν θέλετε την άποψή μου! Αλλωστε οι παλαιότεροι στο χώρο είμαι σίγουρος ότι δεν θα έλεγαν όχι σε ένα παιχνίδι στο ύφος του μοναδικού Pirates (ρωτήστε τους, αν δεν με πιστεύετε). Ιστιοφόρα, πειρατές, θησαυροί, κανόνια, ξιφομαχίες, γυναίκες, ποτό, πλιάτσικο, ναυμαχίες, αξύριστα πρόσωπα, άξεστη συμπεριφορά, αναπνοή που βρώμαγε ρούμι. Αυτές ήταν εποχές, αγαπητοί μου. 'Η μάλλον, αυτό ήταν παιχνίδι.

Το ύφος του Pirates, λοιπόν, έρχεται να μιμηθεί το Corsairs από τη Microids και να αναβιώσει εκείνες τις εποχές με την προσθήκη στοιχείων



του 20ού αιώνα, δηλαδή τα γραφικά και τον ήχο. Ομορφα, προσεγμένα σχεδιάκια χρησιμοποιούνται σε όλο το παιχνίδι τα οποία, αν και δεν θα σας εντυπωσιάσουν, εντούτοις δημιουργούν έναν όμορφο κόσμο που κερδίζει με την πρώτη ματιά. Μουσική εποχής ακούγεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και παραπέμπει (με λίγη φαντασία τουλάχιστον) σε καταστρώματα πλοίων, όπου περίεργοι τύποι με ένα μάτι και τατουάζ-νεκροκεφαλές στο δεξί μπράτσο βρίζονταν άγρια για το ποιος θα πάρει το μεγαλύτερο μερίδιο του θησαυρού! Ο κόσμος του Corsairs, παρ' ότι σε πρώιμο στάδιο (το preview βασίστηκε σε press υλικό που μας πρόσφερε η Microids), δείχνει αρκετά ελπιδοφόρος.

Το gameplay θυμίζει το Pirates. Βέβαια, στην έκδοση που διαθέτουμε προσφέρονται λίγες μόνο δυνατότητές του, ωστόσο επαρκούν για μια αρχική εικόνα. Είστε ένας κουρσάρος, ένα αδυσώπητο σκυλί της θάλασσας δηλαδή (σύμφωνα πάντα με τα θύματά σας) και σε κάθε κίνησή σας πρέπει να επιβεβαιώνετε την ιδιότητά σας! Ετσι, θα πρέπει να κυνηγήσετε εχθρικά πλοία, να ανοίξετε πυρ με τα κανόνια σας, να τα "πλαγιάσετε" και να επιβιβαστείτε πάνω τους (όπως άλλωστε θα έχετε δει στον κινημα-



PC Spy



τογράφο!). Ακόμα, θα κληθείτε να πουλήσετε τα εμπορεύματα που θα αποκτήσετε σε πόλεις-φρούρια εκείνης της εποχής. Μάλιστα το παιχνίδι δίνει έμφαση στο εμπόριο, παρουσιάζοντας ποικιλία αγαθών, όπως silk, spice, jewels, coffee κ.λπ. Κοινώς, ετοιμαστείτε να χτίσετε ένα θαλάσσιο παρακράτος, αγγλικό ή γαλλικό (συχνά με την ευλογία του βασιλιά σας - κοινό μυστικό ότι εκείνη την εποχή πολλοί κουρσάροι δούλευαν για τις κυβερνήσεις τους), και να θησαυρίσετε πουλώντας (οι τιμές δεν παραμένουν ίδιες, αλλά προφανώς επηρεάζονται από το νόμο της προσφοράς και της ζήτησης) ό,τι κατορθώσετε να γραπώσετε ύστερα από ένα πετυχημένο πλιάτσικο. Επίσης, θα πρέπει να κυριεύσετε εχθρικά φρούρια (σας έγραψα ότι το Corsairs θυμίζει το Pirates) και να εξερευνήσετε άγνωστες περιοχές, πάντα με απώτερο σκοπό το κέρδος.

Το interface του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, ενώ αποσαφηνίζεται πλήρως με το αποτελεσματικό tutorial που συνοδεύει τον τίτλο. Σε κάποια φάση, βέβαια, εμφανίστηκαν κάτι... γαλλικά (αλήθεια), αλλά δεν μασήσαμε. Η εντύπωση που μου δόθηκε από αυτήν τη mini εξερεύνηση της πρώιμης έκδοσης του παιχνιδιού είναι ότι ξεκινά μεν ελπιδοφόρα, αλλά καταλήγει λίγο βαρετά. Πάντως, η δυνατότητα επιλογής του είδους των πυρομαχικών που θα χρησιμοποιεί το πλοίο σας σίγουρα μέτρησε θετικά. Από τις τυπικές cannonballs έως και τις cannonball chains που προκαλούν extra damage στα πανιά του εχθρικού πλοίου.



Βέβαια, δεν μπορώ να βγάλω τελικό συμπέρασμα για τη συνολική ποιότητα του παιχνιδιού, γι' αυτό περιμένω την πλήρη έκδοση (δεν θα καθυστερήσει πολύ) για ένα αναλυτικό review. Ελπίζω να είναι αντάξια όλων των τίτλων με θέμα εκείνες τις εποχές. Αν όχι, θα πάρω την πειρατική φρεγάτα μου με σημαία τον μπάρμπα-Πατρίκο και θα τα κάνω λίμπα, με αφετηρία τα studios της Microids. Τώρα με συγχωρείτε, γιατί μόλις είδα ένα εμπορικό πλοίο στο τηλεσκόπιο...

Του Σωτήρη Μπέλλου, τρόμου των εφτά θαλασσών, γνωστού και ως "Κοκκινογένης ο σοφός, το κανόνι που τραγουδά"

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Από την Eidos Interactive

Το καθήκον σάς καλεί ξανά...

Μετά τη μεγάλη επιτυχία που σημείωσε το Commandos: Behind Enemy Lines της Eidos ήρθε η ώρα για την -αναμενόμενη- συνέχειά του, το Commandos: Beyond the Call of Duty. Δεν πρόκειται για κάποιο add-on του προηγουμένου, αλλά μπορεί να θεωρηθεί άνετα ένα αυτόνομο παιχνίδι. Οι αποστολές που θα κληθείτε να φέρετε σε πέρας είναι οι ακόλουθες: Dying Light, Asphalt Jungle, Dropped out of the Sky, Thor's Hammer, Guess who's coming tonight, Eagle's Nest, The Great Escape και Dangerous Friendships, καθεμία από τις οποίες θα περιλαμβάνει νέους τρόπους ολοκλήρωσής της. Για παράδειγμα, θα πρέπει να απαγάγετε έναν Γερμανό αξιωματούχο, να σαμποτάρετε κάποιο πρωτότυπο αεροπλάνο και να καταστρέψετε ένα μεγάλο όπλο . Τα νέα σενάρια του παιχνιδιού θα εκτυλίσσονται στις εξής τοποθεσίες: Channel Islands, Rastenburg, Neubrandenburg, Βόννη, Βελιγράδι, Κρήτη και αλλού. Οι χάρτες θα είναι σημαντικά μεγαλύτεροι και τα γραφικά βελτιωμένης ποιότητας, συμπεριλαμβανομένων και αρκετών νέων κτιρίων. Επίσης, θα βρείτε πολλούς νέους και πρωτότυπους τρόπους εξουδετέρωσης των εχθρών σας. Ετσι, χρησιμοποιώντας απλώς ένα πακέτο από τσιγάρα ή μια απλή πέτρα θα μπορείτε να συλλάβετε κάποιον Γερμανό στρατιώτη και να τον αναγκάσετε να υπακούσει στις διαταγές σας, ενώ οι θηλυκού γένους σύμμαχοί σας (ναι, θα υπάρχει και αυτό) θα μπορούν να καταστρέψουν τον εχθρό χρησιμοποιώντας το κραγιόν τους(!).



Στο παιχνίδι ακόμη θα συναντήσετε και νέους χαρακτήρες, όπως γυναικείες παρουσίες στην ολλανδική αντίσταση και στρατηγούς των Γιουγκοσλάβων ανταρτών. Φυσικά, από το παιχνίδι αυτό δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα νέα όπλα που θα έχετε στη διάθεσή σας. Σε αυτήν την κατηγορία λοιπόν θα συναντήσετε ένα μακρινής ακτίνας βολής όπλο, χλωροφόρμιο, κλομπ, χειροπέδες και φυσικά τη δυνατότητα πάλης χρησιμοποιώντας τα ίδια σας τα χέρια. Το Commandos: Beyond the Call of Duty αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα. Είναι πολύ πιθανό την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές να υπάρχει ήδη στα ράφια των καταστημάτων.



Του Ηλία Καφούρου

ADVENTURE UPDATE

Από πού να αρχίσω; Ας ξεκινήσω με ένα θέμα που σιγά σιγά θα μας αφορά όλους. Ο λόγος για τις καινούριες κάρτες γραφικών τρίτης γενιάς. Ηδη παρουσιάστηκαν η G400 της Matrox, το καινούριο τσιπάκι της NRIVA, ενώ έχει εμφανιστεί η καινούρια Voodoo και αναμένεται η νέα κάρτα της PowerVR. Κάθε χρόνο, περίπου το καλοκαίρι, εμφανίζονται στην αγορά καινούριες εκδόσεις των γνωστών chips, οι οποίες υπόσχονται όλο και μεγαλύτερες ταχύτητες στα παιχνίδια και όχι μόνο. Ηδη η G400 έχει τριπλάσια ταχύτητα από την G200 και έχει ο θεός!!! Εγώ ακόμη έχω την παλιά Millennium 1 με τα 2MB μνήμης και μάλλον δεν προβλέπω να την αλλάζω σύντομα, όσο και αν μερικά παιχνίδια όπως τα Overseer, King's Quest 8, Grim Fandago και Thief θα έτρεχαν πολύ καλύτερα με μία 2D/3D κάρτα γραφικών νέας γενιάς. Η ένσταση μου έγκειται στο ότι έτσι όπως βγάζουν τις κάρτες δεν προλαβαίνεις να χαρείς τη νέα αγορά σου και μέσα σε περίπου έναν χρόνο σου τη βγάζουν άχρηστη.

Η γαλλική εταιρία Microids έστειλε στο περιοδικό μία beta έκδοση από το καινούριο παιχνίδι της L' Amerzone. Το παιχνίδι τρέχει κανονικά, αλλά δυστυχώς είναι στα γαλλικά και έτσι δεν μπορώ να κάνω και πολλά.

Αν κάποιος/α ξέρει καλά γαλλικά και έχει διάθεση και χρόνο να παίξουμε μαζί το παιχνίδι για καμιά εβδομάδα, ας πάρει τηλέφωνο στα γραφεία του περιοδικού και ας ζητήσει τον Βαγγέλη Κράτσα. Αφήστε σε αυτόν το τηλέφωνό σας και εγώ θα επικοινωνήσω μαζί σας. Το παιχνίδι θα κάνει πάταγο, αφού διαθέτει απίστευτης τελειότητας γραφικά και animation. Είναι γνωστό από παλιά ότι οι Γάλλοι δεν παίζονται με τίποτα στον τομέα των γραφικών. Οσοι δείτε το παιχνίδι θα πάθετε κάτι - αν αυτό θα είναι ηλεκτροπληξία ή καρδιακή προσβολή, δεν το ξέρω. Προσωπικά χάζευα τα γραφικά του παιχνιδιού για κανένα δίωρο και δεν πίστευα στα μάτια μου. Πρόκειται για κάτι τέλειο. Πάντως, αν μετά το παιχνίδι κάτσετε δίπλα σε κανένα King's Quest 8 ή Quake, θα νομίζετε ότι βλέπετε παιχνίδια του περασμένου αιώνα. Περιμένω με αγωνία τα τηλεφωνήματά σας για να διαλέξω έναν ή δύο που ως ομάδα θα δοκιμάσουμε την τύχη μας στο εκπληκτικό απ' ό,τι φαίνεται παιχνίδι. Συγκρατήστε πάντως το όνομά του, γιατί είμαι σίγουρος ότι θα προκαλέσει πάταγο όπου και αν κυκλοφορήσει: L' AMERZONE της Microids.

Ηρθε επίσης στο περιοδικό ένα playable demo του Longest Journey. Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι που δείχνει με τον καλύτερο τρόπο ότι μια νέα γενιά adventures έρχεται, μια γενιά που ενσωματώνει την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στον τομέα των γραφικών με έναν μοναδικά δημιουργικό τρόπο. Σου δίνει την εντύπωση ότι βλέπεις παραγωγή του επόμενου αιώνα. Περισσότερα στοιχεία όμως για αυτό θα διαβάσετε στο επόμενο τεύχος. Σημειώστε ότι η επίσημη κυκλοφορία του προβλέπεται την άνοιξη του 1999. Οση καθυστέρηση και αν έχει, πιστεύω ότι μέχρι το καλοκαίρι θα το έχουμε κοντά μας. Αν το παιχνίδι είναι όπως και το demo, είμαι 100% σίγουρος ότι θα ξετρελάνει τους πάντες.

Τέλος, ήρθαν στο περιοδικό άλλα δύο previews, των Darkstone και Silver. Και τα δύο είναι RPGs. Το Silver, αν και το είδα για λίγο, δεν με ενθουσίασε, ενώ το Darkstone δεν μπόρεσα να το τρέξω με τίποτα. Δεν ξέρω, ίσως απαιτεί 3Dfx την οποία όμως δεν διαθέτω (δεν αναφέρει κάτι τέτοιο πουθενά, εντούτοις το σήμα της 3Dfx πάνω στο κουτί με κάνει να το υποπτεύομαι). Περισσότερα στο επόμενο τεύχος.

Στις 30 Μαρτίου αναμένεται τελικά η επίσημη κυκλοφορία του Lands of

►►►►►►►►►►► 29



L' AMERZONE





F-22 Lightning III

Από τη Novalogic

Ο θρύλος των flight sims στη νέα έκδοσή του



Το 1996 η Novalogic κυκλοφόρησε το F-22 Lightning II, ένα παιχνίδι αποκλειστικά αφιερωμένο στο δοκιμαστικό αεροπλάνο της Lockheed, F-22. Διαθέτοντας απλές αποστολές, εύκολο χειρισμό και φωτορεαλιστικά γραφικά κατάφερε να αποδειχτεί πρωτοποριακό σε σχεδόν όλους τους τομείς. Εκτοτε πολλοί ακολούθησαν την ιδέα. Εταιρίες όπως η Interactive Magic και η DID κατάφεραν να κυκλοφορήσουν και αυτές πολύ καλούς εξομοιωτές με κεντρικό θέμα το F-22. Προσωπικά πιστεύω ότι το F-22 Air Dominance Fighter της DID ήταν (και είναι) κλάσης ανώτερο από το iF22 της Imagic. Τέλος πάντων, γούστα είναι αυτά.

Τώρα, τρία χρόνια αργότερα, η Novalogic βρίσκεται στο στάδιο ολοκλήρωσης του νέου εξομοιωτή της F-22 Lightning III. Πρωτότυπο όνομα, δεν λέω...(χε, χε). Από τα στοιχεία που έχει δημοσιεύσει μέχρι τώρα η Novalogic μέσω της on-line σελίδας της (http://www.novalogic.com) το παιχνίδι φαίνεται να υπόσχεται πολλά. Αψογα γραφικά, εκπληκτικό ήχο, πολύ καλό gameplay, πληθώρα αποστολών αλλά και τρομερές απαιτήσεις. Για το τελευταίο μπορείτε να ανησυχήσετε αργότερα. Αναφέρω μόνο ότι αυτοί που διαθέτουν 3D κάρτα γραφικών δεν θα έχουν πρόβλημα.

Σύμφωνα λοιπόν με τους ισχυρισμούς της εταιρίας, ο νέος εξομοιωτής θα επιτρέπει στον gamer να πιλοτάρει το "καμάρι" των stealth μέσω ενός εύχρηστου αλλά ρεαλιστικού interface. Απ' ό,τι φαίνεται το Lightning III θα απευθύνεται κυρίως σε αρχάριους χρήστες καθώς θα υπάρχουν novice-friendly options όπως αυτόματες προσγειώσεις και απογειώσεις "at the touch of a key".

Βεβαίως, οι πιο έμπειροι και σαφώς πιο απαιτητικοί παίκτες δεν πρέπει να προσπεράσουν τον εν λόγω εξομοιωτή, διότι θα προσφέρει λεπτομέρειες που δεν διέθετε μέχρι τώρα άλλος εξομοιωτής του F-22. Τώρα, τι είδους λεπτομέρειες, θα σας γελάσω, μια και η Novalogic είναι πολύ μυστικοπαθής πάνω σε αυτό το θέμα. Πάντως, μέσω του FAQ του παιχνιδιού δήλωσε ότι για την κατασκευή του flight model χρησιμοποιεί αληθινούς πιλότους δοκιμών του F-22. Για να δούμε τι θα δούμε.

Για ακόμα μία φορά η Novalogic θα δώσει έμφαση στο multiplayer. Σε ένα κανονικό multiplayer session θα μπορούν να βρίσκονται ταυτόχρονα 120 παίκτες(!), που σημαίνει 120 αεροπλάνα! Καλά, δεν νομίζω να φτάσει ποτέ σε τέτοιο νούμερο, διότι τότε θα παίζουν μόνο αυτοί που έχουν Pentium III. Μέχρι να φορτώσει ο υπολογιστής όλα τα αεροπλάνα και κάθε κίνησή τους θα έχουμε μπει στο 2000! Αφήστε που θα πρέπει να έχετε καλό connection. Γενικά, πάντως, η όλη ιδέα είναι ενδιαφέρουσα για τους Αμερικανούς (ξέρετε εσείς, δωρεάν αστική μονάδα, άψογες συνδέσεις και ταχύτητες κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ.). Επίσης, ένα ακόμη feature θα προκαλέσει επανάσταση στο chat mode μέσα στη μάχη. Θυμηθείτε πόσες φορές χάνατε (σας κατέρριπταν ή σας σκότωναν, αναλόγως με το παιχνίδι), διότι ήσαστε απασχολημένος πληκτρολογώντας ένα μήνυμα στους άλλους παίκτες. Πόσες φορές ευχηθήκατε να αξιοποιούσατε το μικρόφωνο που διαθέτατε, για να μιλήσετε; Ε, λοιπόν, το πανέξυπνο και πάντα πρωτοποριακό επιτελείο της AMAN Teleshop... εεε της Novalogic ήθελα να πω (πώς παρασύρεται ο άνθρωπος, βρε παιδί μου...), σας δίνει τη λύση! VOICE-OVER-NET! Με αυτό το καταπληκτικό feature όλοι οι παίκτες που διαθέτουν μικρόφωνο θα μπορούν να συνομιλούν. Οι υπόλοιποι (όπως ορθώς λέει και ο αγαπητός Σωτήρης) στην πείνα! Κοινώς... πληκτρολόγιο. Οσο πρωτότυπο όμως και να είναι, εγώ έχω τις αμφιβολίες μου. Λογικά πρέπει να έχει κάποια επίπτωση στην ταχύτητα του παιχνιδιού, αφού η φωνή του εκάστοτε παίκτη θα μοιράζεται σε δεκάδες άλλους. Θα δούμε. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, τι να γράψω; Μέσα στη λίστα των υποσχέσεων της Novalogic ανήκουν οι λέξεις: "τέλεια, επαναστατικά, ρεαλιστικά γραφικά". Οντως στις φωτογραφίες αυτά φαίνονται. Διακρίνεται καθαρά μια ποικιλία τοπίων (ζούγκλες, βουνά) με διαφορετικές "γεύσεις" το καθένα (χιόνια, ήλιος, βροχή). Οι δυσμενείς καιρικές συνθήκες θα παίζουν κρίσιμο ρόλο στο χειρισμό του αεροσκάφους. Τέλος, οι 3D κάρτες δεν είναι υποχρεωτικές, αλλά σαφέστατα προτεινόμενες για τη διεξαγωγή ομαλού παιχνιδιού!



Για να καταλάβετε, η minimum υπολογιστική δύναμη που θα χρειαστείτε για να παίξετε το παιχνίδι χωρίς κάρτα γραφικών είναι ένας Pentium στα 200 με MMX! Με κάρτα, είναι στα 133.

Οφείλω να αναφέρω πως τρέφω ιδιαίτερη αδυναμία στο F-22 Lightning II, διότι ήταν το παιχνίδι που με εισήγαγε στον κόσμο των flight sims. Παρ' όλο που είμαι ειδικευμένος στα strategies, πάντα θα έχω χρόνο για ένα flight simulator όσες φορές και αν με καταρρίψουν.

Το F-22 Lightning III αναμένεται τον Μάιο και βέβαια θα υπάρξει αναλυτικότατο review του από το περιοδικό μας.

Του Γιώργου Κυριακού

ADVENTURE UPDATE

27 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

Lore 3. Λογικά δηλαδή, όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το παιχνίδι θα έχει κυκλοφορήσει και, αν πάνε όλα καλά, θα το παρουσιάσουμε στο τεύχος Μαΐου. Το παιχνίδι θα διαφέρει σημαντικά από το Lands of Lore 2. Αυτήν τη φορά εισακούστηκαν οι παρατηρήσεις του κοινού αλλά και του ειδικού Τύπου, με αποτέλεσμα οι δημιουργοί να μικρύνουν λίγο την κυρίως οθόνη δράσης, που τώρα πια καταλαμβάνει τα περίπου 5/7 της συνολικής, ενώ στο κάτω μέρος υπάρχουν όλα τα απαιτούμενα, inventory, spells κ.λπ.

Ετσι, ο χρήστης θα μπορεί να επιδρά ανεπηρέαστος στο περιβάλλον του παιχνιδιού, χωρίς να έχει συνεχώς μπροστά του το εμπόδιο του απαράδεκτου interface του προηγούμενου της σειράς. Οσον αφορά στη δράση, αυτή τη φορά θα μπορείτε να γίνετε μέλος σε 4 guilds και έτσι να αναλάβετε διάφορες αποστολές αλλά και να αναπτύξετε ξεχωριστές ικανότητες. Τα guilds αυτά είναι τα: Iron Ring (Warrior's Guild), Talamari (Wizard's Guild), Order of the Finch (Cleric's Guild) και Bacchanal (Thieves' Guild). Στο παιχνίδι έχει προστεθεί επίσης μία καινούρια πτυχή, αυτή των familiars. Ετσι, αν κάποιος από τους familiar πεθάνει, θα δεχτείτε ένα σχεδόν θανατηφόρο χτύπημα. Ευτυχώς, όμως, προβλέπεται η αναγέννηση των νεκρών familiars στο Cleric's Guild.

Υπάρχουν συνολικά 4 familiars, ένας για καθένα από τα τέσσερα guilds στο Gladstone. Μπορείτε δε να διαλέξετε ώστε ο δικός σας familiar να είναι από guild στο οποίο δεν ανήκετε.

Ετσι, για παράδειγμα, ένας πολεμιστής μπορεί να έχει για familiar έναν μάγο ώστε να τον βοηθά με τα spells του τις κρίσιμες στιγμές. Στο παιχνίδι θα υπάρχουν συνολικά 5 διαφορετικοί κόσμοι τους οποίους θα μπορέσετε να εξερευνήσετε. Ενας απ' αυτούς θα είναι και ο περίφημος Shattered Temple, γνωστός από τη σειρά των Command & Conquer. Περισσότερα όμως στο review του παιχνιδιού.

★ Η παραγωγή του Diablo 2 φαίνεται να συνεχίζεται, μια και η Blizzard δεν αντιμετωπίζει τα προβλήματα της Sierra. Ενα σημαντικό νέο για το παιχνίδι είναι ότι μπαίνει πια τέρμα στο χρυσάφι που έβλεπε κάποιος παντού στο battle.net, όταν έκανε join ένα παιχνίδι. Στο Diablo 2 αποφασίστηκε τελικά να υπάρχει ένα σύστημα αποταμίευσης, ενδεχόμενα υπό τη μορφή τραπεζών, έτσι ώστε να μπορείτε να αποθηκεύετε τα αντικείμενα ή το χρυσό που κουβαλάτε. Δυστυχώς όμως δεν έχουν προβλέψει, όπως λένε οι πληροφορίες, την περίπτωση να πάτε σε μία άλλη πόλη από αυτήν όπου έχετε καταθέσει τα λεφτά σας και να θελήσετε να τα πάρετε μέσω της τοπικής τράπεζας.

Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω το γιατί...

★ Το Tales of the Sword Coast, το αναμενόμενο expansion pack του Baldur's Gate, είναι προ των πυλών. Οι παίκτες θα μπορούν να εξερευνήσουν νέες περιοχές, να γνωρίσουν νέους NPCs κ.λπ. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει συνολικά 14 νέα τέρατα. Η πιο σημαντική είδηση για αυτό είναι ότι η Black Isle έστειλε ένα δελτίο Τύπου όπου αναφέρεται ότι η εταιρία εξασφάλισε για το add-on τα δικαιώματα χρήσης του περίφημου προγράμματος Roger Wilco.

Οχι, δεν πρόκειται για κάποια ειδική έκδοση των Space Quest, αλλά για ένα φοβερό Internet voice communication πρόγραμμα, που φέρει το όνομα του ήρωα της σειράς των Space Quests. Με το πρόγραμμα αυτό μπορούν οι χρήστες να μιλούν ο ένας με τον άλλο σε πραγματικό χρόνο, αντί να τυπώνουν διάφορες φράσεις όπως γινόταν μέχρι τώρα. Το πρόγραμμα απαιτεί την ύπαρξη μικροφώνου και η εμπειρία θα είναι ανάλογη με αυτή των συνομιλιών μέσω walkie-talkies.

Αντίθετα με άλλα Internet phone προγράμματα, το Roger Wilco είναι ειδικά σχεδιασμένο για να τρέχει με Internet multiplayer on-line games ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΑΠΑΙΤΕΙ τη χρήση επιπρόσθετης κάρτας ήχου. Σημειώστε επίσης ότι το πρόγραμμα υποστηρίζει ταυτόχρονα 128 παίκτες σε κάθε κανάλι και αυτό χωρίς την ύπαρξη ειδικού server.

★ Το πολυαναμενόμενο Revenat της EIDOS Interactive πλησιάζει προς την ολοκλήρωσή του. Το παιχνίδι έχει αναγγελθεί για το δεύτερο εξάμηνο του 1999 και θα είναι 3D RPG προοπτικής τρίτου προσώπου. Το παιχνίδι αναπτύσσεται από τη Cinematix Studios και θα περιλαμβάνει απλό single-player mode αλλά και multiplayer παιχνίδι 4 παικτών.

★ Αυτά προς το παρόν, και καλό Πάσχα.

Του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

PC

THE LONGEST JOURNEY






PC GAMES
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΣΕ ΛΙΓΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ
ΤΟ 2ο
ΤΕΥΧΟΣ
DIGITAL THERMOMETER
40.0
...και το θερμόμετρο ανεβαίνει!
2 CD-ROMs
ΜΕ ΤΑ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ DEMOS ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΑ ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

LOONEY TUNES: COSMIC CAPPERS

Παζλ για μικρούς, παζλ για μεγάλους και παζλ για ...μαζόχες

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Το Cosmic Cappers της SouthPeak Interactive δίνει την εντύπωση ότι απευθύνεται μόνο στους μικρούς φίλους των cartoons. Αλλωστε αυτό καταλαβαίνει κάποιος από τη συσκευασία του, όπου εμφανίζονται γνωστοί ήρωες των cartoons της Warner Bros, ενώ η όλη ιδέα ενισχύεται ακόμη περισσότερο αν κάνετε μία επίσκεψη στη βασική (ουσιαστικά μία είναι) οθόνη του προγράμματος: Σχεδιάκια, χρώματα και ατμόσφαιρα cartoon. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ενώσετε τεμαχισμένα κομμάτια μιας εικόνας παρμένης από τις γνωστές σειρές cartoon που κοσμούσαν (και κοσμούν) κατά καιρούς το πρόγραμμα εκπομπών των ελληνικών καναλιών. Αν καταφέρετε την "ανασυγκρότηση" μιας φωτογραφίας από τις 25 που υπάρχουν συνολικά, τότε αυτή θα "ζωντανέψει" και θα παρακολουθήσετε τη σκηνή από την οποία είναι



Αυτό είναι ένα λογικό επίπεδο δυσκολίας...



...που με λίγη υπομονή ολοκληρώνεται.



Μια εικόνα cartoon τεμαχισμένη σε δεν-μπορώ-να-βγάλω-άκρη-πόσα-είναι κομμάτια. Αν δεν έχετε υπομονή, ξεχάστε το.

παρμένη. Οπως φαντάζομαι, όμως, το ατού του προγράμματος δεν είναι τα αποσπάσματα από τον Bugs Bunny ή τον Marvin: The Martian (όχι πως δεν είναι διασκεδαστικά). Το δυνατό σημείο του Cosmic Cappers είναι η προσήλωση που προκαλεί στο χρήστη για να καταφέρει να τελειώσει το παζλ. Και δεν αναφέρομαι φυσικά στο εύκολο επίπεδο δυσκολίας όπου η φωτογραφία είναι απλώς κομμένη σε 4 ή 5 κομμάτια, αλλά στα δυσκολότερα επίπεδα όπου θα πρέπει να τα βγάλετε πέρα με αμέτρητα κομμάτια. Αν προσθέσετε και την επιλογή για διπλή τεμαχισμένη φωτογραφία (εικόνα από τη μία πλευρά και διαφορετική από την άλλη), τότε θα δείτε το επίπεδο δυσκολίας να ανεβαίνει κατακόρυφα - προσωπικά βρίσκω το ανώτερο επίπεδο πολύ δύσκολο και πιστεύω ότι υπερβαίνει τα όρια της διασκέδασης και πλησιάζει αυτά του ...μαζοχισμού. Πάντως, μπορείτε να αποθηκεύσετε το οποιοδήποτε μισοτελειωμένο παζλ σας και να ασχοληθείτε με αυτό όποτε το θελήσετε, κάτι που χαρακτηρίζει το παιχνίδι ως το κατάλληλο για να ξεφύγετε από τις όποιες σκοτούρες της καθημερινής ζωής. Η δυνατότητα, τέλος, να εκτυπωθούν ασπρόμαυρες οι εικόνες-παζλ, για να μπορείτε να τις χρωματίσετε, περνά μάλλον σε δεύτερη μοίρα - τουλάχιστον όσον αφορά στους λίγο μεγαλύτερους οπαδούς των παζλ. Αν ψάχνετε για ένα πρόγραμμα με το οποίο θα περνάτε ευχάριστα το χρόνο σας και αν (φυσικά) είστε λάτρης των παζλ, τότε το Cosmic Cappers προτείνεται ανεπιφύλακτα. Κι ας απευθύνεται κυρίως σε μικρά παιδιά.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SouthPeak Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, Win95, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 16-bit κάρτα ήχου, 2MB VRAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο τηλ.: 9480000

CRAZY PAINT: HOME TWEET HOME

Οταν μεγαλώσω, θα γίνω ζωγράφος

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Το Home Tweet Home είναι ένα διασκεδαστικό πρόγραμμα που απευθύνεται αποκλειστικά στους μικρούς μας φίλους. Σύμφωνα με τη SouthPeak Interactive, η ζωγραφική ποτέ δεν ήταν τόσο διασκεδαστική, αφού μπορείτε να χρωματίσετε ασπρόμαυρα σκίτσα των γνωστών ηρώων cartoon, χρησιμοποιώντας μάλιστα εργαλεία που -αν μη τι άλλο- είναι πρωτότυπα. Σημειώστε: Paint Hose (σωλήνας που εκσφενδονίζει μπογιά), Paint canon (η μετάφραση είναι περιττή), Vacuum (ηλεκτρική σκούπα αφαίρεσης χρώματος), Dynamite (έκρηξη χρωμάτων), Jackhammer (κομπρεσέρ!) και αρκετά άλλα όμορφα. Ολα αυτά εμφανίζονται μέσω ενός πολύ εύχρηστου interface, ενώ κατάλληλοι (για την περίσταση) είναι και οι ήχοι που ακούγονται κατά τη ζωγραφική με τα περίεργα εργαλεία που αναφέρθηκαν, όπου δίνεται η εντύπωση ότι παίζετε κάποιο πολεμικό παιχνίδι και ότι δεν ζωγραφίζετε σαν καλά παιδάκια. Για μεγαλύτερη ποικιλία, υπάρχει επίσης η δυνατότητα να ζωγραφίσετε συνεχόμενα σκίτσα και να τα δείτε μετά, σαν να παρακολουθείτε μια σκηνή από σειρά cartoon. Εκείνο πάντως που ενισχύει σημαντικά τη θετική άποψη για το Crazy Paint είναι το ότι δεν παρουσιάζει τα συμπτώματα της ανάλογης ζωγραφικής με μαρκαδόρους, μπογιές και μελάνια. Δεν πρόκειται να λερώσετε τα χέρια σας (μπορεί να λερώσετε λίγο το ...μόνιτορ, αλλά δεν πειράζει, όταν το κλείσετε θα έχει πάλι εκείνο το μουντό, μαύρο χρώμα) και δεν πρόκειται να



Βλέπετε το σκίτσο προτού γίνει οποιαδήποτε επέμβαση.



Αν χρησιμοποιήσετε όμως το Siege Tank, εεε... το Paint Canon, το αποτέλεσμα θα είναι κάπως έτσι.

χρωματίσετε περιοχές που δεν θέλετε, όπως γίνεται στην πραγματικότητα όπου πάντα ξεφεύγει ο μαρκαδόρος και χρωματίζονται σημεία εκτός του σχήματος. Τέλος, αν έχετε σύνδεση με το Internet, μπορείτε να ζητήσετε να σας στείλουν μια εικόνα του αγαπημένου σας ήρωα από τα cartoons, αφού όμως δηλώσετε το Crazy Paint στο Home Tweet Home του, δηλαδή στο site http://www.southpeak.com.

Για τη δοκιμή του Crazy Paint: Home Tweet Home θα ήθελα να ευχαριστήσω το μικρό Νάσο Μπέλλο, που μεταφέρθηκε από το παρελθόν με τη βοήθεια της μηχανής του χρόνου - στα γραφεία του "PC Master" υπάρχει πάντα μια τέτοια μηχανή για ανάλογες περιπτώσεις.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SouthPeak Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, Win95/98, 16MB RAM, 4x CD-ROM drive, 16-bit κάρτα ήχου, SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

DIAMOND MONSTER SOUND MX-300

Νέα διάσταση στον ήχο!

Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Η Monster Sound MX-300 της Diamond είναι μία ολοκαίνουρια PCI κάρτα ήχου με εντυπωσιακές δυνατότητες, η οποία φιλοδοξεί να συγκριθεί με το αριστούργημα της Creative Labs, τη SoundBlaster Live!. Η κάρτα στηρίζεται στον νέο επεξεργαστή της Aureal, με την ονομασία Vortex-2, ο οποίος περιλαμβάνει 3,3 εκατομμύρια transistors και διαθέτει επεξεργαστική ισχύ που φτάνει τα 600MIPS.

Επιπλέον εμπεριέχει αναπτυγμένα χαρακτηριστικά διαχείρισης 3D positional audio για τη σωστή απόδοση ήχου με τρισδιάστατη αίσθηση.

Η αίσθηση αυτή ενισχύεται από τη δυνατότητα της κάρτας να δεχτεί τέσσερα ηχεία για την καλύτερη απόδοση των υποστηριζόμενων προτύπων, εκ των οποίων βασικό είναι το Aureal A3D 2.0. Το εν λόγω πρότυπο εξομοιώνει αποτελεσματικά την ακουστική συμπεριφορά διαφορετικών χώρων και αντικειμένων, ενώ υποστηρίζεται από εντυπωσιακούς τίτλους όπως το Unreal και το Half-Life.

Το A3D 2.0 είναι πλήρως συμβατό με την προγενέστερη έκδοση και ως εκ τούτου τα παιχνίδια που υποστηρίζουν το A3D είναι συμβατά και με το A3D 2.0. Ενα από τα πιο ισχυρά χαρακτηριστικά του A3D 2.0 αφορά στην υλοποίηση της τεχνολογίας Wavetracing, μέσω της οποίας η κάρτα ήχου μπορεί να αποδώσει ρεαλιστικότερα τους περιβάλλοντες χώρους και να προσφέρει πολύ πιο εξειδικευμένα ηχητικά εφέ. Το A3D 2.0 υπολογίζει επίσης με μεγάλη ακρίβεια τον τρόπο με τον οποίο τα αντικείμενα και οι επιφάνειες αλληλεπιδρούν ηχητικά σε διαφορετικά τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Υποστηρίζεται επίσης το πρότυπο Creative Environmental Audio (EAX) που συναντάμε και στη SoundBlaster Live! αλλά μέσω software, καθώς και τα πρότυπα DirectSound και DirectSound 3D της Microsoft.

Η Monster Sound MX-300 διαθέτει μικρές διαστάσεις, ενώ εκείνο που προκαλεί ακόμα μεγαλύτερη εντύπωση με την πρώτη ματιά είναι το λιλιπούτειο μέγεθος του επεξεργαστή Aureal Vortex-2.

Η κάρτα περιλαμβάνει υποδοχή για wavetable daughtercard, καθώς και μία ειδικού τύπου υποδοχή για την τοποθέτηση ενός upgrade (αναμένεται λίαν συντόμως) που προσφέρει S/PDIF είσοδο και έξοδο, αποκωδικοποίηση ήχου Dolby Digital (AC-3) και υποδοχή για την τοποθέτηση επιπλέον ζεύγους ηχείων.

Στην παρούσα φάση (χωρίς το upgrade), όταν βάλετε μία ταινία DVD με κωδικοποίηση ήχου Dolby Surround 5.1, η κάρτα αναλαμβάνει να μετατρέψει το ψηφιακό σήμα για απόδοση σε τέσσερα ηχεία, κάτι που καταφέρνει ιδιαίτερα καλά.

Το wavetable synthesizer παράγει 64 νότες πολυφωνίας μέσω hardware, οι οποίες είναι δυνατόν να αυξηθούν στις 320 φωνές μέσω software. Χρησιμοποιεί τη μνήμη του υπολογιστή για την αποθήκευση των samples, τα οποία καταλαμβάνουν χώρο 8MB και παρέχουν υψηλή πιστότητα. Η κάρτα προσφέρει συμβατότητα με το DOS, οπότε δεν θα χρειαστείτε επιπρόσθετη κάρτα ήχου ώστε να παίζετε τα παλιά, αγαπημένα σας παιχνίδια. Χάρη στο ενσωματωμένο DSP και το PCI bus, η Monster Sound MX-300 επιβαρύνει ελάχιστα τον επεξεργαστή, με αποτέλεσμα να παρατηρείται βελτίωση στο frame rate των περισσότερων παιχνιδιών. Αξίζει να σημειωθεί πως η κάρτα διαθέτει equalizer των 10 περιοχών που υλοποιείται μέσω hardware, ενώ παραδίδει έως 96 DirectSound κανάλια.



Συνολικά, η Monster Sound MX-300 της Diamond μπορεί εύκολα να χαρακτηριστεί ως η απόλυτη κάρτα για τον gamer καθώς προσφέρει υποστήριξη όλων των σημερινών προτύπων για τη χρήση των δυνατοτήτων της σε όλα τα σύγχρονα παιχνίδια, ενώ το δικό της πρότυπο A3D 2.0 παρέχει τον ρεαλιστικότερο τρισδιάστατο ήχο. Σε σύγκριση με τη SoundBlaster Live! η κάρτα της Diamond διατηρεί δύο πολύ βασικά πλεονεκτήματα. Το πρώτο είναι ότι υποστηρίζει το πρότυπο EAX της Creative Labs, το οποίο σε συνδυασμό με τα υπόλοιπα πρότυπά της προσφέρει απόλυτη συμβατότητα. Το δεύτερο ατού της είναι ότι το A3D 2.0 προσφέρει καλύτερη απόδοση από το EAX. Αξίζει επίσης να σημειωθεί πως η Aureal έχει ανακοινώσει ότι θα προσφέρει υποστήριξη του A3D 2.0 με patches που ο χρήστης θα μπορεί να κατεβάσει από το Internet σε πολλά δημοφιλή παιχνίδια.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Diamond
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90MHz, 16MB RAM, Windows 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες, Λ. Συγγρού 142, τηλ.: 9242072

ΜΟΥΛΑΝ Ο ΘΡΥΛΟΣ

Η Μουλάν, η Κίνα και η Γεννάδειος

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Την ιστορία της Μουλάν λίγο πολύ την έχετε ακουστά. Μια Κινεζούλα, η Μουλάν, απαυδισμένη από τη ζωή που θέλουν οι γονείς της για αυτήν (μαγείρεμα, πλύσιμο ρούχων και όλα τα καθέκαστα) αναζητά αυτό το κάτι που θα δώσει ενδιαφέρον στη ζωή της. Μια μέρα πέφτει στα χέρια της μια πρόσκληση προς τον πατέρα της από τον αυτοκράτορα Σούι, ο οποίος θέλει



Αυτό το παιχνίδι υπήρχε πάντως και ως γρίφος στο Ring της Cryo...

να ενώσει την τότε διαχωρισμένη Κίνα (580 μ.Χ.) και αναζητά πολεμιστές. Η Μουλάν, γνωρίζοντας ότι ο πατέρας της είναι γέρος πια και ο αδελφός της μικρός για να πολεμήσει, μεταμφιέζεται σε άντρα και αποδέχεται αυτή την πρόσκληση για να μην αμαυρωθεί η τιμή της οικογένειας...

Κάπως έτσι αρχίζει η ιστορία της Μουλάν. Μια ιστορία την οποία μπορείτε να παρακολουθήσετε μέσα από τον νέο τίτλο της Γενναδείου Σχολής, Μουλάν ο Θρύλος. Στο πρώτο από τα δύο CDs που περιλαμβάνει η συσκευασία του μπορείτε να δείτε εικονογραφημένη ολόκληρη την ιστορία της Μουλάν, μέσα από ένα αρκετά ευχάριστο και εύχρηστο interface. Αρχικά ξεκινάτε από τη βασική οθόνη του προγράμματος, στην οποία εμφανίζεται το Σινικό Τείχος - με την προσθήκη αρκετών πυργίσκων. Κάθε πυργίσκος περιλαμβάνει τα διάφορα επεισόδια της ιστορίας, σε μορφή κινούμενου σχεδίου, με 3-4 σκίτσα το καθένα που δίνουν μια παραστατική εικονογράφηση κάθε περιοχής, συνάντησης ή γεγονότος, με κάποια μικρή κίνηση στα στόματα κυρίως των πρωταγωνιστών όταν μιλάνε. Τα σκίτσα αυτά συνοδεύονται από μια μικρή γραπτή και προφορική εξιστόρηση. Η αντίρρησή μου, πάντως, έγκειται στον τρόπο ανάγνωσης - γιατί περί ανάγνωσης πρόκειται και όχι περί εξιστόρησης - της ιστορίας, αφού αυτή γίνεται ψυχρά και ουδέτερα, όπως ένα πρόγραμμα ανάγνωσης κειμένου, ενώ θα μπορούσε κάλλιστα να υπάρχει στη θέση της μια ζεστή φωνή, κατάλληλη για την εξιστόρηση ενός παιδικού παραμυθιού - η ταινία μπορεί να μη θεωρείται απόλυτα παιδική, όμως το πρόγραμμα είναι. Η μουσική πάντως είναι ευχάριστη: μια κινεζική μελωδία που ταιριάζει απόλυτα στην περίσταση.



Η Mulan κατά την επίσκεψή της στο μοναχό.

Αφού μάθετε για την ιστορία της Μουλάν, μπορείτε στη συνέχεια να ασχοληθείτε με κάποιο από τα αρκετά διασκεδαστικά παιχνίδια που υπάρχουν στο CD: παζλ εικόνων, αρματοδρομίες, κρυπτόλεξο (κάτι σαν αυτά που έχουμε στους τελευταίους διαγωνισμούς του περιοδικού με λέξεις που σχετίζονται με την ιστορία), ένα αρκετά διασκεδαστικό solo (στην πρώτη προσπάθεια έμεινα με 4) και άλλα δύο ευχάριστα παιχνιδάκια, τα "Η Μουλάν και οι Νομάδες της" και "Η Μουλάν και ο Δράκος" (εδώ πρέπει να πυρώσετε το σπαθί σας και να κόψετε κεφάλια δράκων). Γενικά, πάντως, το πρώτο CD είναι αρκετά διασκεδαστικό, αφού εκτός της ιστορίας της Μουλάν περιλαμβάνει διασκεδαστικά παιχνίδια, γνωστά ή μη, καθώς και δύο φιλμάκια σε AVI Format που εμφανίζουν ζώα σε ζωολογικό κήπο (συγκεκριμένα έναν αετό και ένα άλογο).

Περνώντας στο δεύτερο CD, τα θετικά σχόλια δίνουν τη θέση τους στην απογοήτευση. Εδώ θα βρείτε ένα platform με αρκετά προβλήματα. Πρωταγωνιστής είναι η Μουλάν και εσείς καλείστε να καθαρίσετε τους κακούς που υπάρχουν στην οθόνη για να προχωρήσετε στην επόμενη. Τα προβλήματα; Δεν μπορείς να καταλάβεις σε ποιο σημείο πρέπει να βρίσκεσαι για να χτυπήσεις τον αντίπαλο, η Μουλάν δείχνει να μην ανταποκρίνεται μερικές φορές στα πατήματα των πλήκτρων (παίζεται με το πληκτρολόγιο) και εξαφανίζεται, ενώ το animation είναι επιεικώς "μη δεκτό". Εντάξει, μπορεί η Μουλάν να απευθύνεται σε μικρά παιδιά, όμως τα μικρά αυτά παιδιά μπορούν να κρίνουν και να συγκρίνουν ποιο παιχνίδι τούς αρέσει και φαντάζομαι ότι το platform του Μουλάν θα περάσει σε δεύτερη (ή και τρίτη) μοίρα.

Ως γενική εκτίμηση το Μουλάν (ή τουλάχιστον το δεύτερο CD του) θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Η Γεννάδειος έχει αποδείξει κατά καιρούς την προγραμματιστική ικανότητά της (εντάξει δεν είναι Blizzard ούτε και χρειάζεται βέβαια). Αυτό που μένει τώρα να αποδείξει είναι η συνέπειά της και η απόδοση της απαραίτητης προσοχής σε όλους ανεξαιρέτως τους τίτλους της, είτε αυτοί απευθύνονται σε μεγάλους είτε σε μικρά παιδιά. Εκείνο πάντως που δεν μπορώ να καταλάβω είναι γιατί αυτή η αγάπη προς την ταινία Terminator 2 (το I'll be back ακούγεται κατά το quit game του "Γίνε Πρόεδρος", ενώ απόσπασμα της μουσικής του ακούγεται κατά τη μετάβαση από το ένα επίπεδο στο άλλο στο platform του Μουλάν). Οσο για το registry, αυτή τη φορά ήμουν καλό παιδί και δεν χρησιμοποίησα crack. Ετσι, έγραψα τον κωδικό στο παράθυρο δήλωσης του προϊόντος, είδα τον νέο κωδικό, τηλεφώνησα στη Γεννάδειο, η ευγενική τηλεφωνήτρια μου έδωσε τον τρίτο κωδικό (ένας κωδικός για κάθε CD!) και αφού σημείωσε τα στοιχεία μου (!) για αποστολή διαφημιστικών φυλλαδίων, μπόρεσα να χαρώ τη μικρή Μουλάν...

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Γεννάδειος Σχολή
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100MHz, Win95, 16MB RAM, 12x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645-6
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ.

PRIMAX DATA SWITCHES

Για όσους θέλουν να συνδέσουν πολλές συσκευές στο PC τους

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr

Στη σύγχρονη εποχή των υπολογιστών πολλά έχουν αλλάξει. Η τεχνολογία εξελίσσεται διαρκώς και καινούρια πράγματα μπαίνουν στη ζωή μας. Ωστόσο κάποια έχουν μείνει αναλλοίωτα. Από τη γέννηση των PCs μέχρι και σήμερα οι υπολογιστές μας έχουν δύο σειριακές θύρες και μία παράλληλη. Πάντα έτσι ήταν και η Intel



ή κάποιος άλλος κατασκευαστής δεν έχουν κάνει τίποτα για να αλλάξουν αυτό το καθεστώς.

Παλαιότερα το πρόβλημα δεν ήταν τόσο σημαντικό. Οι περιφερειακές συσκευές για το PC ήταν ελάχιστες και τις περισσότερες φορές περιορίζονταν σε έναν εκτυπωτή. Σήμερα όμως υπάρχουν του κόσμου τα περιφερειακά. Εκτυπωτές, scanners, modems, CD-ROMs, CD Recorders, συσκευές backup (ZIP, Tape Steamers), κάμερες και ό,τι μπορεί να φανταστεί κάποιος.

Μερικές από τις συσκευές αυτές συνδέονται εσωτερικά, ενώ κάποιες άλλες στις παράλληλες ή τις σειριακές θύρες. Δυστυχώς όμως με ένα εξωτερικό modem και ένα mouse στις σειριακές και έναν εκτυπωτή στην παράλληλη δεν υπάρχει χώρος για άλλες συσκευές. Αυτό το πρόβλημα θα λυθεί σταδιακά με την καθιέρωση του USB, όμως προς το παρόν και ειδικά για αυτούς που έχουν ήδη πολλές συσκευές μία είναι η λύση: τα data switches.

Πρόκειται για συσκευές που επιτρέπουν σύνδεση περισσότερων από μία συσκευών σε μια σειριακή ή παράλληλη θύρα, χωρίς όμως να μπορούμε να χρησιμοποιούμε τις συσκευές αυτές ταυτόχρονα. Κερδίζουμε όμως, γιατί με έναν διακόπτη μπορούμε να επιλέξουμε εύκολα με ποια συσκευή θέλουμε να δουλέψουμε. Για παράδειγμα, συνδέουμε το data switch στην παράλληλη θύρα του Η/Υ και πάνω σε αυτό έναν scanner και έναν εκτυπωτή. Με έναν διακόπτη επιλέγουμε τον scanner, περνάμε την εικόνα που θέλουμε στον υπολογιστή και στη συνέχεια γυρίζουμε το διακόπτη στον εκτυπωτή και τυπώνουμε την εικόνα.

Στα γραφεία του περιοδικού ήρθαν δύο τέτοιες συσκευές της Primax. Η μία είναι για σειριακές συνδέσεις και η άλλη για παράλληλες. Το data switch για τις σειριακές συνδέσεις δέχεται δύο συσκευές, ενώ αυτό για τις παράλληλες τέσσερις.

Η συνδεσμολογία και για τα δύο γίνεται εύκολα και με τον ίδιο τρόπο. Συνδέουμε με ένα καλώδιο τη σειριακή και την παράλληλη θύρα του Η/Υ στο αντίστοιχο data switch στη θέση I/O και στη συνέχεια τοποθετούμε σε αυτά τις συσκευές μας. Επίσης, μπορούμε να συνδέσουμε και υπολογιστές μεταξύ τους, πέρα από τις συσκευές.

Μια άλλη χρησιμότητα είναι η σύνδεση πολλών υπολογιστών με μία συσκευή. Για παράδειγμα, έχουμε έναν laser εκτυπωτή και τρεις υπολογιστές που δεν είναι συνδεδεμένοι σε δίκτυο. Αντιστρέφοντας τη συνδεσμολογία, συνδέουμε τον εκτυπωτή στην I/O θύρα του data switch και τους υπολογιστές στις υπόλοιπες θέσεις. Ετσι, γυρίζοντας απλώς έναν διακόπτη, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον εκτυπωτή με όλους τους υπολογιστές.

Τα data switches είναι συσκευές πολύτιμες για συγκεκριμένο κομμάτι των PC users και σίγουρα θα εξυπηρετήσουν σημαντικά, τουλάχιστον μέχρι να καθιερωθεί πλήρως το πρότυπο USB.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Primax
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Υπολογιστής 386 και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ: PSI, τηλ.: 6511826
ΤΙΜΗ: 4.270 δρχ. (με 2 σειριακές), 5.900 δρχ. (με 4 παράλληλες)

PRIMAX PRIMA NAVIGATOR PRO

Ενα ποντίκι, μα... τι ποντίκι!

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr

Η Primax είναι μια εταιρία γνωστή για τους scanners της. Ωστόσο τελευταία έχει αρχίσει να επεκτείνεται και σε άλλους τομείς περιφερειακών. Στην καινούρια σειρά mouse που παρουσιάζει, το Navigator Pro αποτελεί τη "ναυαρχίδα". Πρόκειται για ένα από τα πρώτα mouse που συνδέονται σε USB και όχι σε PS/2 ή σειριακή και είναι συμβατό με Windows 95 OSR 2.x, 98 και NT 5.0. Το σχήμα του είναι μακρόστενο αλλά βολικό. Εχει δύο πλήκτρα, καθώς και μία μικρή μπίλια στη μέση, για να γίνεται scrolling πάνω κάτω με αυτή. Εστω, λοιπόν, ότι έχουμε ένα μεγάλο κείμενο στο Word. Αντί να χρησιμοποιούμε τον cursor για να κάνουμε scrolling στο κείμενο, γυρνάμε την μπίλια και κάνουμε εύκολα τη δουλειά μας. Η χρήση της δεν περιορίζεται σε ένα μόνο πρόγραμμα. Δουλεύει άψογα σε όποιο πρόγραμμα επιτρέπει scrolling. Επίσης, χρησιμοποιείται και ως πλήκτρο, προγραμματιζόμενο μέσα από τους drivers. Ο αρχικός (default) προγραμματισμός του είναι να φορτώνει τον Explorer των Windows.



Αν και πολλά τέτοια ποντίκια υπάρχουν στην αγορά και ο ανταγωνισμός είναι μεγάλος, αυτό που κάνει το mouse της Primax να ξεχωρίζει από τα άλλα είναι οι drivers του. Υπάρχουν ρυθμίσεις για τα πάντα. Χωρίς να είμαι υπερβολικός, νομίζω ότι έχει το πιο πλήρες σετ από οδηγούς από όλα τα mouse που κυκλοφορούν στην αγορά.

Διατηρεί μέχρι και στατιστικά για το πόσα κλικ και το πόσα χιλιόμετρα (!!!) έχει κάνει. Υπάρχουν επιλογές ρύθμισης της ταχύτητας τόσο του pointer όσο και του double-click, καθώς και μια πλειάδα ρυθμίσεων για τη συμπεριφορά του pointer σε διάφορες καταστάσεις. Ετσι, μπορούμε να ρυθμίσουμε το mouse, όταν φτάνει στη μία άκρη του desktop, αντί να σταματάει εκεί, να βγαίνει από την άλλη (!!!) ή, όταν πληκτρολογούμε κάτι, ο pointer να εξαφανίζεται.

Με την εξάπλωση των Windows και ειδικά του Internet, η χρησιμότητα των mouse αυξάνει και το Prima Navigator Pro αποτελεί άριστη επιλογή για το χρήστη.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Primax
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ: PSI, τηλ.: 6511826
ΤΙΜΗ: 5.900 δρχ.

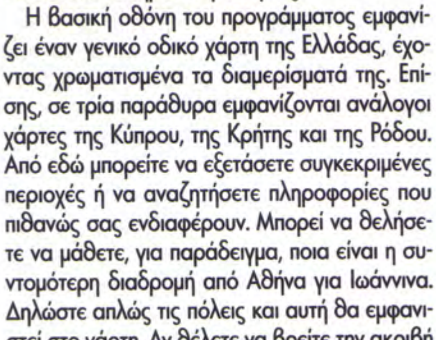
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ

Η Ελλάδα και η Κύπρος στο πιάτο (ή μάλλον στο δίσκο)

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Το πρόγραμμα που δημιούργησε η Microbytes Hellas θα μπορούσε να χαρακτηριστεί με μια λέξη χρήσιμο. Με τι ασχολείται; Με αυτό ακριβώς που δηλώνει η ονομασία του. Πρόκειται για έναν ηλεκτρονικό χάρτη της Ελλάδας και της Κύπρου, ο οποίος περιέχει όλες τις οδούς/δρόμους, όλους τους δήμους και τις κοινότητες, αποστάσεις μεταξύ πόλεων ή γενικότερα περιοχών της Ελλάδας και της Κύπρου, πολεοδομικούς χάρτες μεγάλων πόλεων και αρκετά άλλα χρήσιμα για πολλούς και -θέλω να πιστεύω- ασήμαντα για λίγους.

Η βασική οθόνη του προγράμματος εμφανίζει έναν γενικό οδικό χάρτη της Ελλάδας, έχοντας χρωματισμένα τα διαμερίσματά της. Επίσης, σε τρία παράθυρα εμφανίζονται ανάλογοι χάρτες της Κύπρου, της Κρήτης και της Ρόδου. Από εδώ μπορείτε να εξετάσετε συγκεκριμένες περιοχές ή να αναζητήσετε πληροφορίες που πιθανώς σας ενδιαφέρουν. Μπορεί να θελήσετε να μάθετε, για παράδειγμα, ποια είναι η συντομότερη διαδρομή από Αθήνα για Ιωάννινα. Δηλώστε απλώς τις πόλεις και αυτή θα εμφανιστεί στο χάρτη. Αν θέλετε να βρείτε την ακριβή τοποθεσία μιας πόλης, πληκτρολογήστε απλώς την ονομασία της και αυτή θα αναβοσβήσει στο χάρτη. Αν πάλι ψάχνετε για κάποια οδό, πληκτρολογήστε την και θα εμφανιστεί ένας κατάλογος με τις οδούς που έχουν την ονομασία αυτή, καθώς και με πληροφορίες για το πού ακριβώς βρίσκονται (περιοχή στο χάρτη ή διαμέρισμα) - στην Αθήνα λόγου χάρη υπάρχουν 17 οδοί με το όνομα "Συγγρού".

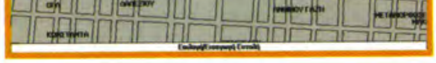


Δεν σας θυμίζει πίνακες σε περίοδο εκλογών;



Ο πολεοδομικός χάρτης της Θεσσαλονίκης.

Αν ψάχνετε τώρα πιο λεπτομερείς πληροφορίες, μπορείτε να επιλέξετε το νομό που επιθυμείτε να εξετάσετε και από εκεί να αναζητήσετε πιο εξειδικευμένες πληροφορίες (πρόχειρα ονομαζόμενες εκ του γράφοντος ως "πολεοδομικές πληροφορίες") όπως συντεταγμένες, γωνίες, περίμετροι. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα, πάντως, λειτουργεί και ως μορφή Χρυσού Οδηγού, αφού μπορείτε να αναζητήσετε πληροφορίες και διευθύνσεις γνωστών ή μη επιχειρήσεων, από ζαχαροπλαστεία μέχρι τεχνικές εταιρίες και από οδοντιάτρους μέχρι κουφώματα αλουμινίου. Αρκεί βέβαια η επιχείρηση να έχει προνοήσει να καταχωρίσει τα στοιχεία της σε αυτόν τον κατάλογο. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι πολύ δύσκολα θα βρείτε πληροφορίες για επιχειρήσεις εκτός Θεσσαλονίκης (τουλάχιστον στην έκδοση 1.0 που υπάρχει στα χέρια μας), αφού το πρόγραμμα ανήκει σε εταιρία της Θεσσαλονίκης και η αρχική έρευνα διεξήχθη εκεί. Βέβαια, οι αναβαθμίσεις ή καλύτερα ενημερώσεις του οδηγού είναι συνεχείς (αρκεί να κάνετε μια επίσκεψη στον κόμβο της εταιρίας στο Διαδίκτυο στο http://www.microbytes.gr), αφού αρκετές επιχειρήσεις επιθυμούν να βρίσκονται σε αυτόν ή ακόμη και να εμφανίζονται στον ηλεκτρονικό χάρτη της περιοχής όπου εδρεύουν - έναντι κάποιας αμοιβής βέβαια.



Μια μεγέθυνση της προβολής του χάρτη του Βόλου.

Επίσης, μπορείτε να μάθετε για τα αποτελέσματα του προγράμματος Καποδίστρια, το σύνολο δηλαδή των νομών, των κοινοτήτων και των οικισμών που δημιουργήθηκαν μετά την εφαρμογή του, καθώς και λεπτομερή στατιστικά στοιχεία που αφορούν στην εκλογική δύναμη των διάφορων νομών της Ελλάδας, των περιφερειών ή της Ελλάδας εν γένει. Τέλος, υπάρχουν γενικές πληροφορίες που αφορούν στις διευθύνσεις δημόσιων υπηρεσιών, αεροπορικών εταιριών, επιμελητηρίων, εφημερίδων, προξενείων, υπουργείων, υπηρεσιών πρώτης ανάγκης, τραπεζών και σημαντικών οργανισμών.

Ως γενική εκτίμηση ο ηλεκτρονικός οδηγός κρίνεται χρήσιμος, είτε αν ψάχνετε εξειδικευμένες πληροφορίες είτε αν θέλετε να έχετε σε ηλεκτρονική μορφή τους οδικούς χάρτες Ελλάδας και Κύπρου - μπορείτε μάλιστα να κάνετε εκτύπωση του χάρτη που σας ενδιαφέρει και να τον έχετε μαζί σας σε κάποιο ταξίδι σας ή για οποιαδήποτε άλλη χρήση. Εκείνο πάντως που μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση είναι η έλλειψη (ή παράλειψη) σωστής ορθογραφίας στο ηλεκτρονικής μορφής εγχειρίδιο που βρίσκεται στο CD - όχι τίποτα το ...τραγικό, απλά λαθάκια που έγιναν κατά την πληκτρολόγησή του, αλλά κανείς δεν μπήκε στον κόπο να ελέγξει. Επίσης, στο παράθυρο δήλωσης του προϊόντος -θα πρέπει να τηλεφωνήσετε για να σας δώσουν τον κωδικό σύμφωνα με τον κωδικό σειράς του CD που έχετε στα χέρια σας- το "κωδικός προγράμματος" αναγράφεται ως "κωδικός πρωγράμματος"! Μπορεί βέβαια να μην αγοράζει κάποιος μια εφαρμογή για την ορθογραφία της γλώσσας που χρησιμοποιείται στο εγχειρίδιο ή τις διάφορες οθόνες του προγράμματος αλλά για το περιεχόμενο της εφαρμογής αυτής καθ' εαυτής, όμως η ελληνική γλώσσα καλό είναι να χαίρει εκτίμησης και προσοχής...



Τα βασικό οδικό δίκτυο της Κεντρικής Ελλάδας. Κρίμα που δεν αναφέρονται τα σημεία όπου (ακόμη) γίνονται έργα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microbytes Hellas
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66MHz, Win95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3809821
ΤΙΜΗ: 19.900 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...TV-TUNER

Από το σύγχρονο multimedia PC, που μεταμορφώνεται ταχέως σε μία ικανότατη πολυμηχανή, δεν θα πρέπει να λάπει η συσκευή που μετατρέπει τον υπολογιστή σε τηλεόραση, το TV-tuner. Αυτό το μήνα εξετάζουμε τις συσκευές του είδους που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά.

Το AVerMedia TVPhone είναι ένα PCI TV-tuner με εντυπωσιακές δυνατότητες. Εκτός από τον τηλεοπτικό δέκτη διαθέτει εξελιγμένες δυνατότητες video conferencing, υποστηρίζει τα πρότυπα WebTV της Microsoft και Intercast της Intel, διαθέτει ραδιοφωνικό δέκτη (FM-Tuner) και δυνατότητα capture κινούμενης και ακίνητης εικόνας. Επίσης έχει τη δυνατότητα να παίζει ήχο από κάποιο ραδιοφωνικό σταθμό τη στιγμή που παρακολουθούμε ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα. Συνοδεύεται από τηλεκοντρόλ μέσω του οποίου μπορούμε να διαχειριστούμε τις περισσότερες λειτουργίες, καθώς και από πλούσιο software. Ανάμεσα στις εφαρμογές συναντάμε το Intel Smart Guide, έναν ηλεκτρονικό οδηγό προγραμμάτων με εντυπωσιακά χαρακτηριστικά. Το TVPhone υποστηρίζει ανάλυση έως 1.024x768 pixels, μπορεί να αποθηκεύσει έως 181 κανάλια και να προβάλει ταυτόχρονα 16 στην οθόνη με ένα ενεργό. Η μέγιστη ανάλυση που μπορούμε να επιλέξουμε για capture φτάνει τα 640x480 pixels με 32-bit χρώμα. Σημειώνουμε πως το τμήμα του ραδιοφώνου αποθηκεύει έως 20 σταθμούς. Η κάρτα διαθέτει στερεοφωνική είσοδο ήχου καθώς και έξοδο. Στη συσκευασία θα βρούμε όλα τα απαραίτητα καλώδια καθώς και ένα μικρόφωνο. Το AVerMedia TVPhone κοστίζει 56.500 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ και θα το βρείτε στη Βήτα Ηλεκτρονική (τηλ.: 031-846057).



Η WaveWatcher TV-PCI της AITech είναι μία κάρτα που συνδέεται σε μια ελεύθερη PCI υποδοχή του υπολογιστή σας.



Με τη βοήθειά της μπορούμε να βλέπουμε ακόμα και video, αρκεί να συνδέσουμε τη σχετική συσκευή στην ανάλογη υποδοχή. Υποστηρίζει τα τυπικά πρότυπα μετάδοσης σήματος S-Video και Composite. Σε μια οθόνη μπορούν να προβληθούν έως και 16 κανάλια ταυτόχρονα με ένα ενεργό. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζεται για την προβολή της εικόνας σε πλήρη οθόνη είναι 1.280x1.024 pixels και το μέγιστο πλήθος χρωμάτων για την καταγραφή μιας εικόνας φτάνει τα 32-bit. Η μέγιστη ανάλυση για capture κινούμενης και ακίνητης εικόνας εντοπίζεται σε 640x480 pixels με μέγιστο βάθος χρώματος τα 32-bit. Η κάρτα διαθέτει tuner με ικανότητα αποθήκευσης έως 125 σταθμών.



Η WaveWatcher Net-TV 98 προσφέρει επιπλέον το χαρακτηριστικό WaveTop για τη διαχείριση περιεχομένου του Internet, ενώ διαθέτει υποστήριξη του πρότυπου WebTV της Microsoft. Επίσης, περιλαμβάνει πλουσιότερο συνοδευτικό software. Οι κάρτες διαθέτουν είσοδο και έξοδο ήχου, καθώς και ενσωματωμένο ενισχυτή των 5 Watt RMS. Τις κάρτες της AITech μπορείτε να βρείτε στο κατάστημα Cosmos Tech (τηλ.: 6140809).

Η VideoHighway Xtreme 98 της AIMS Lab διαθέτει ραδιοφωνικό δέκτη με δυνατότητα αποθήκευσης 99 σταθμών, ενώ μπορεί να κάνει άμεση εγγραφή σε WAV format!



Είναι συμβατή με τα πρότυπα WebTV, Intercast της Intel και WaveTop. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για video conferencing, ενώ διαθέτει δυνατότητα προβολής 16 καναλιών ταυτόχρονα στην οθόνη καθώς και teletext. Η λιανική τιμή της είναι 56.500 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ (στην αγορά μπορείτε να τη βρείτε γύρω στις 50.000 δραχμές) και αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Πουλιάδης & Συνεργάτες.



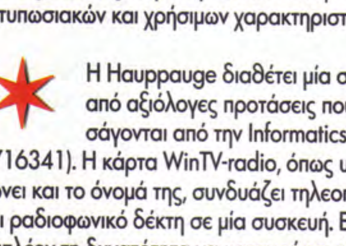
Το νεότερο μοντέλο με την ονομασία VideoHighway Xtreme 98 Deluxe διαθέτει επιπλέον και τηλεχειριστήριο μέσω του οποίου μπορούμε να διαχειριστούμε όλες

τις λειτουργίες. Υποστηρίζει επίσης εγγραφή σε MPEG συμπίεση, με τη συνδρομή της εφαρμογής Digital Video Recorder, ενώ διαθέτει και στερεοφωνικό ήχο τεχνολογίας dbx. Περιλαμβάνει επίσης το ίδιο εκπληκτικό συνοδευτικό software της προγενέστερης έκδοσης. Συνολικά τα προϊόντα της AIMS Lab αποτελούν άριστες λύσεις, καθώς περιλαμβάνουν πληθώρα εντυπωσιακών και χρήσιμων χαρακτηριστικών.



H Hauppauge διαθέτει μία σειρά από αξιόλογες προτάσεις που εισάγονται από την Informatics (τηλ.: 2716341). H κάρτα WinTV-radio, όπως υποδηλώνει και το όνομά της, συνδυάζει τηλεοπτικό και ραδιοφωνικό δέκτη σε μία συσκευή. Εχει επιπλέον τη δυνατότητα να καταγράφει μεμονωμένες εικόνες ή ακολουθία videos από κάποια σχετική πηγή, όπως τηλεόραση, συσκευή video ή videocamera. Διαθέτει για αυτόν το σκοπό υποδοχές S-Video και Composite, καθώς και line in για τον ήχο.

H WinTV-radio περιλαμβάνει δυνατότητα προβολής 16 καναλιών ταυτόχρονα σε μια οθόνη με ένα ενεργό, ενώ μπορεί να προβάλλει teletext από τους σταθμούς που το υποστηρίζουν. Το συνοδευτικό software VTPlus προσφέρει εξελιγμένες δυνατότητες διαχείρισης του teletext με πολλαπλά παράθυρα και ταυτόχρονη λήψη τηλεοπτικού σήματος.



H WinTV-radio διαθέτει δυνατότητα αποθήκευσης 125 καναλιών και υποστηρίζει ανάλυση 1.280x1.024 pixels με αληθινό χρώμα για την αναπαραγωγή κινούμενης εικόνας. Μπορεί επίσης να πραγματοποιήσει capture ακίνητων εικόνων μέχρι την ανάλυση 1.600x1.200 pixels με 24-bit χρώμα. Από την άλλη, η μέγιστη ανάλυση για σύλληψη κινούμενης εικόνας εντοπίζεται σε 320x240 pixels. Αξίζει να σημειωθεί πως συνοδεύεται από το πρόγραμμα Asymetrix Digital Video Producer για επεξεργασία video. H WinTV-radio δίνει επίσης στερεοφωνικό ήχο τεχνολογίας Nicam, η οποία όμως δεν χρησιμοποιείται στην Ελλάδα. Τα μοντέλα WinTV-PCI και WinTV-Primio περιλαμβάνουν χαρακτηριστικά ίδια με αυτά της WinTV-radio, με το μεν πρώτο να υπολείπεται του ραδιοφωνικού δέκτη, το δε δεύτερο να μη διαθέτει τόσο το radio-tuner όσο και τον στερεοφωνικό ήχο Nicam.



Τα εξωτερικά TV-tuners προσφέρουν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα σε σχέση με τα εσωτερικά, από τα οποία διαφοροποιούνται σε δυνατότητες και χαρακτηριστικά.

Αξίζει να σημειωθεί πως όλες οι κάρτες συνοδεύονται από πλούσιο software. Το WinTV-primio κοστολογείται 43.500 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ, ενώ το WinTV-PCI 59.000 δραχμές. Το WinTV-radio, τέλος, αφαιρεί περίπου 70.000 δραχμές από το βαλάντιό σας. Στην αγορά υπολογίστε ότι θα τις βρείτε περίπου ένα πεντοχίλιαρο λιγότερο από τις ανωτέρω τιμές.

H FlyVideo της LifeView είναι μία πολυσύνθετη κάρτα που συνδυάζει TV-tuner, ραδιοφωνικό δέκτη και δυνατότητα video capture. Διαθέτει μία υποδοχή S-Video και μία Composite για τη σύνδεση εξωτερικής πηγής τηλεοπτικού σήματος. Υποστηρίζει έως και 125 σταθμούς, οι οποίοι μπορούν να προβληθούν σε μικρά παράθυρα που καλύπτουν την οθόνη.



Επίσης, η κάρτα υποστηρίζει προαιρετικά την προβολή teletext από τους σταθμούς που το εκπέμπουν. Επιπλέον, συνοδεύεται από τηλεχειριστήριο, το οποίο στέλνει δεδομένα σε έναν αισθητήρα υπέρυθρων που προσαρμόζεται στην κάρτα και μπορεί να τοποθετηθεί σε προσιτή θέση. Διαθέτει επιπλέον ενσωματωμένο ενισχυτή ήχου 5 Watt RMS ανά κανάλι. H τιμή της FlyVideo είναι 33.500 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ και θα τη βρείτε στο κατάστημα Πλαίσιο (τηλ.: 3844001).

H miroVIDEO PCTV της Pinnacle Systems διαθέτει δυνατότητα video capture και για το λόγο αυτό ενσωματώνει υποδοχές S-Video και Composite. H κάρτα τοποθετείται σε ένα PCI slot και υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 pixels, ενώ διαθέτει δυνατότητα προβολής δεδομένων teletext. H κάρτα συνοδεύεται από τους απαραίτητους drivers για τα Windows 95/98/NT, καθώς και την εφαρμογή Intercast της Intel για videoconference. H τιμή της miroVIDEO PCTV είναι 38.000 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ και αντιπροσωπεύεται από την Αμυ (τηλ.: 6133000). Διατίθεται και έκδοση με επιπρόσθετο χαρακτηριστικό τον ραδιοφωνικό δέκτη, η οποία κοστίζει περίπου 58.000 δραχμές.



H φθηνότερη κάρτα TV-tuner ανήκει στην Tekram. Με 27.000 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ αποκτάτε ένα προϊόν που δεν υπολείπεται σε δυνατότητες ή χαρακτηριστικά της πλειονότητας των προϊόντων του ανταγωνισμού. H μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει η κάρτα για την εγγραφή ψηφιακού video ανέρχεται σε 320x240 pixels με ρυθμό 30 frames το δευτερόλεπτο. Περιλαμβάνει επίσης τηλεκοντρόλ, εισόδους Composite και S-Video, ενώ υποστηρίζει σήμα PAL και NTSC. Την κάρτα της Tekram μπορείτε να βρείτε στα καταστήματα της Microchip.

H WinView 601TV/FM της LeadTek είναι μία PCI κάρτα με δυνατότητα τηλεοπτικής και ραδιοφωνικής λήψης. H εικόνα της τηλεόρασης μπορεί να προβληθεί σε πλήρη οθόνη με μέγιστη ανάλυση 1.280x1.024 pixels και 16,7 εκατομμύρια χρώματα. Υπάρχει επίσης δυνατότητα προβολής teletext από σταθμούς που εκπέμπουν αντίστοιχες πληροφορίες. O χειρισμός της WinView γίνεται είτε από το ειδικό πρόγραμμα που τη συνοδεύει είτε από το τηλεχειριστήριο που



περιλαμβάνεται στη συσκευασία. Η κάρτα διαθέτει υποδοχές S-Video και Composite, για σύνδεση σήματος video, ενώ μπορεί να κάνει capture με 25 frames το δευτερόλεπτο σε συστήματα PAL (υποστηρίζει και NTSC). Αξίζει να σημειωθεί πως συνοδεύεται από τις εφαρμογές Digital Video Producer, Web 3D και 3D/FX της Asymetrix, καθώς και από μια έκδοση του VDO Phone για video conferencing. Το κόστος της αγγίζει τις 33.000 δραχμές, συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ, και εισάγεται από την Info-Quest.

Η TV Max της Zoltrix είναι μία PCI κάρτα με ικανότητα αποθήκευσης 125 καναλιών και δυνατότητες capture. Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση φτάνει τα 1.280x1.024 pixels, ενώ οι υποστηριζόμενες αναλύσεις ξεκινούν από τα 160x120 pixels. Οι εικόνες λαμβάνονται με βάθος χρώματος 24-bit, ενώ η μέγιστη ανάλυση για capture εντοπίζεται σε 320x240 pixels. Η TV Max στοιχίζει 29.500 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ και θα τη βρείτε στην αλυσίδα καταστημάτων της Microchip.



Η Video Grabber - Frame Capture & TV Tuner Card της Target είναι μία οικονομική πρόταση που, όπως υποδηλώνει και ο μακροσκελής τίτλος της, μπορεί να λειτουργήσει και ως συσκευή εγγραφής video από κάποια εξωτερική πηγή. Υποστηρίζει έως 100 κανάλια, ενώ επιτρέπει την ταυτόχρονη προβολή 16 καναλιών σε παράταξη με ένα ενεργό. Η κάρτα υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 800x600 pixels, ενώ κατά την εγγραφή video 640x480 pixels με μέγιστο αριθμό τα 25fps σε σύστημα PAL. Εκτός από ακολουθία video η συσκευή μπορεί να καταγράψει και μεμονωμένες εικόνες με μέγιστη ανάλυση 800x600 pixels και βάθος χρώματος 24-bit. Εχει επίσης τη δυνατότητα προβολής teletext σε ξεχωριστό παράθυρο από αυτό του αντίστοιχου καναλιού.Η τιμή της κάρτας είναι εξαιρετικά χαμηλή, αφού με 29.500 δραχμές συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ αποκτάτε μία ολοκληρωμένη πρόταση. Την κάρτα της Target θα βρείτε στο κατάστημα Babylon Computers (τηλ.: 7489622).





Η πρόταση της Arowana είναι ένα TV-tuner που περιλαμβάνει δυνατότητες capture και teletext. Η εφαρμογή που συνοδεύει την κάρτα επιτρέπει την απεικόνιση τηλεοπτικού σήματος σε διάφορα μεγέθη ξεκινώντας από την ανάλυση των 192x144 pixels. Επίσης υποστηρίζει video conferencing με τη βοήθεια του προγράμματος VDOPhone. Το TV-tuner της Arowana κοστίζει 29.500 δραχμές, συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ, και αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Πουλιάδης & Συνεργάτες.

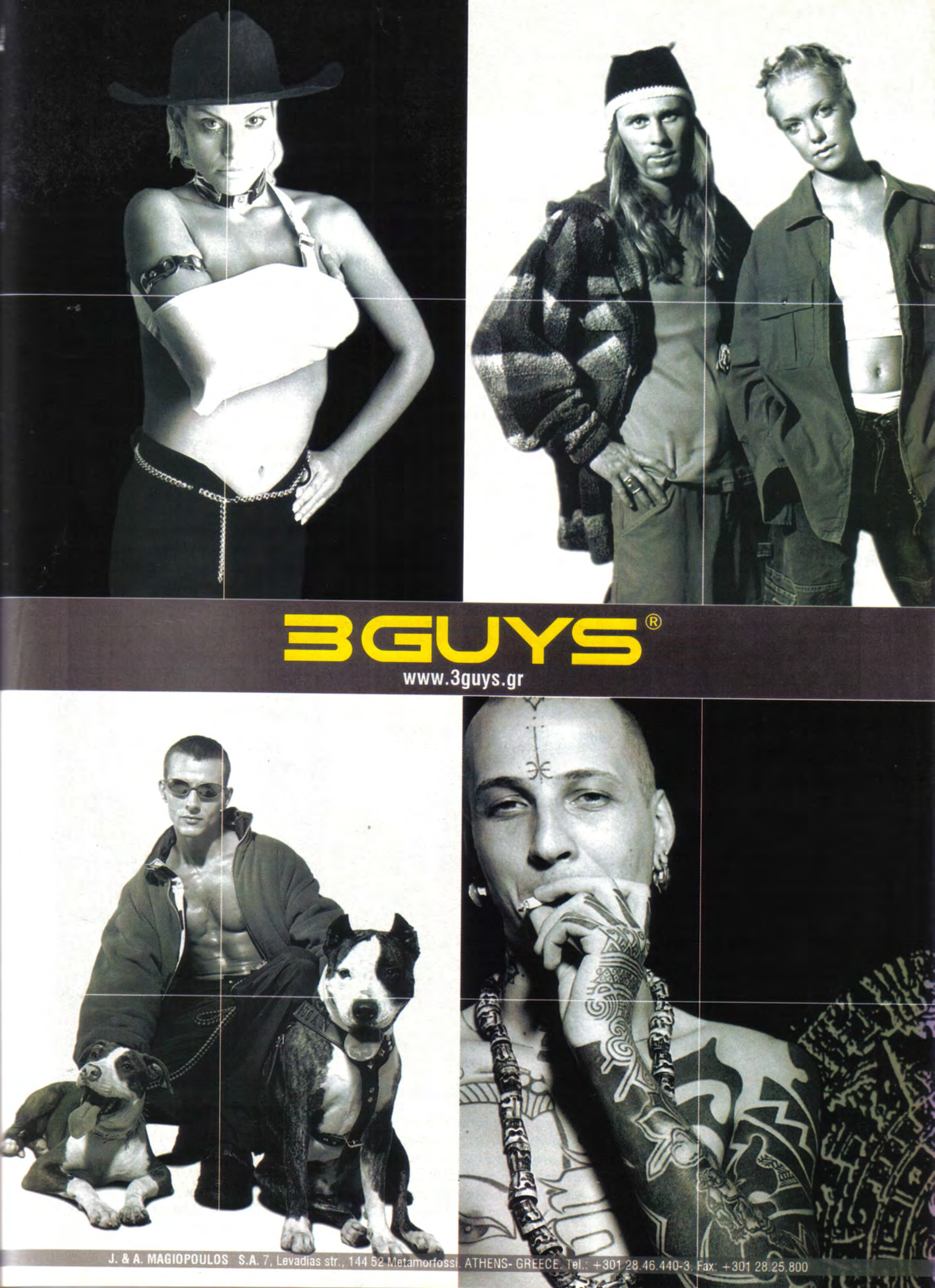


ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ TV-TUNERS - Η ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ

Τα εξωτερικά TV-tuners προσφέρουν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα σε σχέση με τα εσωτερικά, από τα οποία διαφοροποιούνται σε δυνατότητες και χαρακτηριστικά. Οι εν λόγω συσκευές δεν απαιτούν την εγκατάσταση drivers για να λειτουργήσουν, αφού είναι εντελώς ανεξάρτητες από τον υπολογιστή και τις περισσότερες φορές δεν περιλαμβάνουν καν συνοδευτικό software. Με τον τρόπο αυτό αποφεύγεται κάθε πρόβλημα συμβατότητας. Ο τρόπος συνδεσμολογίας τους προσφέρει τη δυνατότητα λειτουργίας του TV-tuner χωρίς να χρειάζεται να ανοίξουμε τον υπολογιστή. Ετσι, το monitor μετατρέπεται αυτομάτως σε τηλεόραση με ενδείξεις επί της οθόνης για τις διάφορες λειτουργίες που μπορούμε να επιτελέσουμε.

Ενα άλλο πλεονέκτημα αφορά στο ότι μέσω των υποδοχών S-Video και Composite που παρέχουν οι συσκευές μπορούμε να διασυνδέουμε το monitor με οποιαδήποτε παιχνιδομηχανή, video ή videocamera, όπως ακριβώς θα κάναμε με μία τηλεόραση. Ωστόσο, τα εξωτερικά tuners δεν διαθέτουν δυνατότητα capture, ενώ μπορούν να προβάλλουν εικόνα μόνο σε ολόκληρη την οθόνη και όχι σε παράθυρο. Ετσι, δεν μπορούμε να εργαζόμαστε παράλληλα με την παρακολούθηση κάποιου τηλεοπτικού προγράμματος, όπως σε μία εσωτερική συσκευή του είδους.

Τα εξωτερικά TV-tuners που θα συναντήσετε στην αγορά είναι πράγματι λιγοστά. Εμείς βρήκαμε τα JOYTV της AVerMedia, SmartTV της LeadTek και InstantTV της Aims Lab. Και τα τρία περιλαμβάνουν τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο των λειτουργιών τους, ενώ διαθέτουν λειτουργίες για την αυτόματη ενεργοποίηση/απενεργοποίησή τους σε καθοριζόμενους χρόνους. Υποστηρίζουν επίσης σήμα PAL και NTSC. Το JOYTV περιλαμβάνει επιπλέον στερεοφωνική είσοδο/έξοδο ήχου, ενώ το SmartTV ενσωματώνει ένα ηχείο για την αναπαραγωγή ήχου. Το InstantTV, από την άλλη, διαθέτει συνοδευτικό software για τη ρύθμιση ορισμένων βασικών παραμέτρων μέσω του υπολογιστή. Το JOYTV μπορείτε να βρείτε στη Βήτα Ηλεκτρονική στην τιμή των 51.000 δραχμών, συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ. Η τιμή του SmartTV είναι περίπου 35.000 δραχμές και διατίθεται από την Info-Quest (τηλ.: 9299400). Το InstantTV, τέλος, κοστίζει 45.000 δραχμές και εισάγεται από την εταιρία Πουλιάδης & Συνεργάτες.


3GUYS®
www.3guys.gr
J. & A. MAGIOPOULOS S.A. 7, Levadias str., 144 52 Metamorfossi. ATHENS- GREECE. Tel.: +301 28.46.440-3. Fax: +301 28.25.800

Video2000, Beta: Σας λένε τίποτα αυτά τα ονόματα; Σε μερικούς ίσως λένε κάτι, αλλά οι περισσότεροι από εσάς μάλλον δεν τα έχετε υπόψη. Μην ανησυχείτε γι' αυτό, πρόκειται για συστήματα βίντεο των αρχών της δεκαετίας του '80, τα οποία -έπειτα από έντονες διαφημιστικές εκστρατείες, αρκετά μοντέλα συσκευών και... πολύ πολύ χρήμα και ανταγωνισμό- εγκαταλείφθηκαν στην τύχη τους, δηλαδή στην αφάνεια! Τι συνέβη; Πολύ απλά, επικράτησε το σύστημα Video Home System, το γνωστό τοις πάσι πλέον VHS, το οποίο το 1987 εξελίχθηκε σε Super-VHS με πολύ καλύτερη ποιότητα εικόνας. Ηταν το καλύτερο από τεχνολογικής άποψης; Οχι, σε καμία περίπτωση. Ομως, η παντοδύναμη αγορά έτσι έκρινε!

μεταξύ τους συστήματα, τα οποία προσπαθούσαν να τον κερδίσουν. Ο πόλεμος κράτησε αρκετούς μήνες, κατά τους οποίους όλοι πουλούσαν αλλά κανείς δεν ξεπερνούσε τον άλλο. Ωσπου ξαφνικά το VHS επικράτησε. Οι εταιρίες κατάλαβαν ότι νικητής θα έβγαινε αυτός που θα πρόσφερε στον κόσμο πολλές επιλογές, δηλαδή κινηματογραφικές ταινίες.

Ετσι, σε συνεργασία με τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής ταινιών, η αγορά κατακλύστηκε από πληθώρα τίτλων, τα video clubs γεννήθηκαν και αναπτύχθηκαν ταχύτατα γεμίζοντας τα ράφια τους με τα μεγάλα και κάπως παλιομοδίτικα (για τα σημερινά γούστα μας) κουτιά που περιείχαν τις κασέτες VHS. Αυτό ήταν: Σε λίγους μήνες ο ορίζοντας είχε καθαρίσει. Το σύστημα VHS μέχρι σήμερα μονοπωλεί το ενδιαφέρον

δή σε ψηφιακή μορφή, όπως προστάζει η εποχή μας άλλωστε. Ομως, για ποιο βίντεο σε CD μιλάμε; Πρότυπα, συστήματα, ανακαλύψεις, εφευρέσεις: Ολοι προσπαθούν να φτιάξουν κάτι καινούριο, να το ισχυροποιήσουν και κατόπιν να εκτοπίσουν τους ανταγωνιστές τους από την αγορά. Ποιος θα το καταφέρει πρώτος; Αυτό, φυσικά, δεν είναι γνωστό ακόμη, ένα όμως είναι ήδη γνωστό: Δεν είναι σίγουρο ότι θα επικρατήσει ο καλύτερος! Ας ρίξουμε μια ματιά στην... προϊστορία για να καταλάβουμε πώς ξεκίνησε το θέμα του ψηφιακού βίντεο και πού βρίσκεται η κατάσταση σήμερα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΠΡΟΤΥΠΑ

MPEG-1: Σχεδιάστηκε σε πρώτη φάση για τα CDs το 1992 και επισημοποιήθηκε τον Αύγουστο του 1993. Υποστήριζε ρυθμό μεταφοράς 1,2Mbits το δευτερόλεπτο, βίντεο άπλεκτης σάρωσης 24, 25 και 30 καρέ το δευτερόλεπτο (352x240 εικονοστοιχεία) και συμπίεση ήχου από 64Kbits το δευτερόλεπτο σε 448Kbits το δευτερόλεπτο με στερεοφωνική

ΨΗΦΙΑΚΟ VIDEO
ΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΠΟΙΟ;



Πολλοί ισχυρίζονται ότι πέρασε η εποχή του βίντεο και αναρωτιούνται αν, τώρα που ήρθε το ψηφιακό DVD, οι παλιές αναλογικές συσκευές βίντεο έχουν κάτι να μας δώσουν. Θα συμφωνήσουμε με τον εν λόγω προβληματισμό, αλλά θα τον επεκτείνουμε: Μήπως έχουν να μας προσφέρουν πολλά τα νέα ψηφιακά video players;

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

ΟΙΚΙΑΚΟ VIDEO

Εχει χυθεί πολλή μελάνη για τα όσα συνέβησαν εκείνη τη... μακρινή εποχή. Το οικιακό βίντεο μόλις έκανε δειλά δειλά την εμφάνισή του, αλλά ο καταναλωτής έκπληκτος ανακάλυπτε ήδη τρία διαφορετικά και εντελώς ασύμβατα

εταιριών και καταναλωτών. (Το σύστημα των 8 χιλιοστών που εμφανίστηκε αργότερα κρατήθηκε στην αγορά, αλλά δεν κατόρθωσε ποτέ να ξεπεράσει τον γίγαντα VHS.)

Αυτή τη στιγμή διανύουμε παρόμοια περίοδο: Ολοι δουλεύουν πια για το βίντεο σε CD, δηλα-

εγγραφή. Η ποιότητά του πάντως -πολύ χαμηλή για τα σημερινά δεδομένα- δεν ξεπερνούσε το VHS στον τομέα της εικόνας και το CD στον τομέα του ήχου. Η αναπαραγωγή video MPEG γινόταν με τη βοήθεια μίας πρόσθετης κάρτας σε συσκευή CD-I (Compact Disc-Interactive) ή σε προσωπικό υπολογιστή.

MPEG-2: Σχεδιάστηκε από την αρχή για την τηλεόραση και επισημοποιήθηκε το 1995. Υποστήριζε ρυθμό μεταφοράς 3Mbits το δευτερόλεπτο μέχρι 15Mbits το δευτερόλεπτο και στόχευε στη μελλοντική αλληλεπιδρώσα τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας (interactive high definition television), υποστηρίζοντας μέχρι πέντε κανάλια ήχου ή μέχρι επτά πολύγλωσσα κανάλια.

MPEG-3: Δεν εμφανίστηκε ποτέ επίσημα, γιατί προοριζόταν για την τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας, σκοπό που εκπλήρωσε(;) το MPEG-2.

MPEG-4: Το νέο πρότυπο, με στόχο υπηρεσίες βάσεων δεδομένων, βίντεο, εικονοτηλέφωνου και τηλε-επισκόπησης.

Motion JPEG: Στο πρότυπο αυτό το βίντεο συμπιέζεται καρέ καρέ (με ρυθμό 1:5 μέχρι 1:30), έτσι ώστε να είναι δυνατή η τυχαία προσπέλαση με μεγάλες ταχύτητες. Η αναπαραγωγή video Motion JPEG μπορεί να γίνει με τη βοήθεια μίας πρόσθετης κάρτας σε ένα υπολογιστή.

Video CD: Σχεδιάστηκε από τις εταιρίες JVC, Matsushita, Philips και Sony. Αποτελείται από ένα σήμα εικόνας ψηφιακού video MPEG-1 και ένα σήμα ψηφιακού ήχου σύμφωνα με το πρότυπο CD-ROM/XA. Υποστηρίζει ανάλυση 352x240 εικονοστοιχείων σε 30 καρέ το δευτερόλεπτο (ή 24 καρέ το δευτερόλεπτο σε σύστημα PAL). Κάθε δίσκος VCD μπορεί να προσφέρει μέχρι 72 λεπτά υλικού (εικόνας ποιότητας VHS και ήχου ποιότητας CD). Πώς όμως κατέστη δυνατή αυτή η μεγάλη διάρκεια; Κάθε δευτερόλεπτο σήματος VHS χρειάζεται 5Mbytes δεδομένων. Κατά συνέπεια, κάθε δίσκος Video CD με ασυμπίεστη εικόνα βίντεο θα είχε διάρκεια μέχρι 2 λεπτά της ώρας! Γίνεται λοιπόν φανερή η επιτακτική ανάγκη χρήσης μεθόδων συμπίεσης και μάλιστα πολύ ισχυρών. Τη δουλειά αυτή αναλαμβάνει το πρότυπο MPEG, φυσικά όχι χωρίς απώλειες στην ποιότητα. Σύμφωνα με το MPEG γίνεται εγγραφή 1 καρέ (intra-frame) στα 15 (δηλαδή 2 καρέ το δευτερόλεπτο σε σήμα βίντεο 30 καρέ το δευτερόλεπτο) και αποθηκεύονται οι αλλαγές (Predictive-Frames και Bidirectional-Frames) μεταξύ των 2 αυτών καρέ. Στη δεύτερη έκδοσή του το Video CD προσφέρει ανάλυση 704x480 εικονοστοιχείων (ή 704x576 εικονοστοιχείων σε PAL) καθώς επίσης τη δυνατότητα αποθήκευσης ξεχωριστού σήματος ήχου, χρήσιμου για την καλύτερη αναπαραγωγή σε συσκευές CD-I. Αξίζει να σημειωθεί ότι κάποιες από τις νέες δυνατότητες της έκδοσης 2.0 του Video CD δεν μπορούν να αξιοποιηθούν στις παλιές συσκευές Video CD. Η... άσχημη παράδοση (δηλαδή με τα



TVs, Home Audio systems, VCRs, Home Theatre systems and other products to entertain you at home.



SONY DIGITAL8

Το μέλλον της βιντεοκάμερας είναι ψηφιακό!

Πριν από λίγες ημέρες παρουσιάστηκε σε πανευρωπαϊκό επίπεδο ένα νέο σύστημα ψηφιακής εγγραφής εικόνας. Πρόκειται για το σύστημα Digital8 της Sony, το οποίο γεφυρώνει την παλαιά, αναλογική εποχή με τη νέα, ψηφιακή, προσφέροντας ποιότητα ακριβώς ίδια με αυτή μιας ψηφιακής βιντεοκάμερας, κάνοντας όμως χρήση κασέτας Hi8 ως μέσου εγγραφής της εικόνας.

Η εικόνα του συστήματος Digital8 έχει οριζόντια ανάλυση 500 γραμμών, ο ήχος είναι 16bit PCM (Παλμική Κωδική Διαμόρφωση), ενώ μέσω της εξόδου iLink είναι δυνατή η σύνδεση των συσκευών Digital8 με υπολογιστή. Ειδικότερα, ο ακροδέκτης iLink προσφέρει αμφίδρομη διακίνηση δεδομένων ιδιαίτερα υψηλής ταχύτητας ανάμεσα σε μια βιντεοκάμερα Digital8 και έναν υπολογιστή ή ένα ψηφιακό βίντεο (DV), με ένα και μόνο καλώδιο. Επίσης, το καλώδιο iLink παρέχει τη δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων με ταχύτητα πολλαπλάσια εκείνης ενός σειριακού καλωδίου, έτσι ώστε πολλές εικόνες που καταλαμβάνουν άφθονο αποθηκευτικό χώρο να μεταφέρονται μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα, χωρίς απώλεια στην ποιότητα. Φυσικά, για λόγους συμβατότητας, μία κάμερα Digital8 διαθέτει και όλους τους άλλους γνωστούς και δοκιμασμένους ακροδέκτες (S-Video, RCA, Mic In και Lanc).

Οι βιντεοκάμερες Digital8 διαθέτουν μοτέρ δύο ταχυτήτων με κεφαλή νέου τύπου, η οποία επιτρέπει την αναπαραγωγή κασετών 8mm, Video8 και Hi8 και μετατροπή A/D για τη μεταφορά αναλογικών εγγραφών σε ψηφιακές.

Τέλος, οι βιντεοκάμερες Digital8 προσφέρουν έως και δέκα ώρες συνεχούς εγγραφής, δυνατότητα NightShot για φωτεινότερη εικόνα και μεγαλύτερη εμβέλεια ακόμη και σε απόλυτο σκοτάδι, Laser Link για ασύρματη επικοινωνία κάμερας-τηλεόρασης, ενώ δέχονται όλα τα αξεσουάρ των συσκευών 8mm.

Η Sony Hellas διαθέτει σήμερα στην ελληνική αγορά τα εξής τέσσερα μοντέλα: DCR-TR110E, DCR-TR310E, DCR-TR410E και DCR-TR7000E.

προβλήματα της ασυμβατότητας) συνεχίζεται ακάθεκτη! Ο βασικός στόχος του Video CD ήταν το οικιακό βίντεο: Η αντικατάσταση της συσκευής VHS, που οι περισσότεροι από εμάς έχουμε στο σπίτι μας, με μία νέα συσκευή CD-I ή Video CD, μέσω της οποίας θα απολαμβάνουμε τις κινηματογραφικές(!) ταινίες με καλή ποιότητα εικόνας και ήχου. Δευτερεύων στόχος του Video CD ήταν οι εφαρμογές πολυμέσων, για τις οποίες είναι πια περιττό να αναφέρουμε οτιδήποτε. Απλώς απέτυχε πλήρως!

Διπλής όψης Video Disc: Αναπτύχθηκε το 1995 από τις εταιρίες Toshiba και Time Warner, οι οποίες παρουσίασαν ένα CD διπλής όψης με χωρητικότητα 9,6Gbytes, ταράζοντας τα νερά στο χώρο των νέων CDs μεγάλης χωρητικότητας. Μαζί με τις αρχικές δύο εταιρίες σπεύδουν να το υποστηρίξουν και οι: Matsushita, Thomson, Pioneer, Mitsubishi, Hitachi και JVC. Το γεγονός αυτό είναι καθοριστικό για το μέλλον του εν λόγω συστήματος, καθώς οι συμμαχίες στο χώρο είναι σπάνιες, αλλά όταν δημιουργηθούν συνήθως αποτελούν εγγύηση καλού αποτελέσματος.

CD σάντουιτς: Αλλο ένα καινούριο όνομα που έπεσε σαν κεραυνός εν αιθρία το 1996. Αναπτύχθηκε από τη μεγάλη Γαλάζια Κυρία, την IBM, και συνίσταται στη συγκόλληση πολλών CDs (η IBM έκανε λόγο για 2, 4 και 6, ενώ υπόσχεται μέχρι 20). Κατά τη διαδικασία της αναπαραγωγής το οπτικό σύστημα έχει την ικανότητα να εστιάζει σε κάθε δίσκο-επίπεδο ξεχωριστά, καθιστώντας έτσι δυνατή την ανάγνωση κάθε CD. Πρέπει να τονιστεί ότι τόσο το Digital Video Disc όσο και το CD διπλής όψης θα χρησιμοποιούσαν αυτή την τεχνολογία της IBM, στοιχείο που, αν όντως γινόταν πραγματικότητα, θα αποτελούσε ένα τεράστιο άλμα στην τεχνολογία των CDs, ειδικά από άποψη χωρητικότητας.

Digital Video Disc: "Είναι το καινούριο όνομα στο χώρο του CD" γράφαμε πριν από τρία χρόνια στο περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας. Εισηγητές του οι εταιρίες Philips και Sony, το εκπληκτικό δίδυμο! Οι δίσκοι Digital Video Disc (DVD) θα έχουν χωρητικότητα 3,7Gbytes και διάρκεια μέχρι 135 λεπτά. Οπως καταλαβαίνετε, αυτό το χαρακτηριστικό αποτελεί το μεγάλο όπλο του νέου προτύπου. Οι λάτρεις των κινηματογραφικών ταινιών θα πρέπει να αρχίσουν να γιορτάζουν από τώρα. Θα μπορούν να απολαμβάνουν την ταινία της αρεσκείας τους με καλή ποιότητα εικόνας και ήχου -και το κυριότερο- χωρίς να αλλάζουν δίσκο στη μέση! Οι πρώτες συσκευές αναπαραγωγής DVD έκαναν την εμφάνισή τους στην αγορά στις αρχές του 1996.

Η ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΗΜΕΡΑ

Στο σημείο αυτό δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε ένα νέο ψηφιακό σύστημα βίντεο που δημιουργήθηκε πρόσφατα και ακούει στο όνομα Digital-VHS (D-VHS). Για το συγκεκριμένο σύστημα

T V G U A R D I A N

Μια και ο λόγος για βίντεο και τηλεοπτικές εκπομπές, πολλές φορές τα τελευταία χρόνια έχει γίνει αναφορά στην ανάγκη ελέγχου του περιεχομένου των τηλεοπτικών σειρών αλλά και των κινηματογραφικών ταινιών που μεταδίδονται από τους τηλεοπτικούς σταθμούς. Φυσικά, δεν αναφερόμαστε στον προληπτικό έλεγχο που θα ισοδυναμούσε με λογοκρισία, αλλά στον εκ των υστέρων έλεγχο, αποκλειστικά και μόνο για λόγους προστασίας των παιδιών, τα οποία συχνά ακούν και βλέπουν σε μία ώρα τηλεοπτικής εκπομπής όσα δεν θα άκουγαν και δεν θα έβλεπαν αν διανυκτέρευαν αρκετά, συνεχόμενα βράδια στην Πλατεία Ομονοίας, στο κέντρο των Αθηνών (όπως έχει καταντήσει σήμερα)!



Αρκετό καιρό πριν, στο μακρινό Καναδά, κυκλοφόρησε ένα ειδικό chip με το όνομα "V.Chip", το οποίο μπορούσε να μπλοκάρει τις σκηνές βίας στα τηλεοπτικά προγράμματα. Τώρα, μία νέα συσκευή υπόσχεται πληρέστερο και αποτελεσματικότερο έλεγχο για την προστασία των παιδιών από τις... κακές λέξεις και εκφράσεις. Η συσκευή αυτή φέρει το όνομα TV Gurdian, είναι ένα προϊόν της αμερικανικής εταιρίας Principle Solutions και τιμάται λιγότερο από 50.000 δρχ. στην αμερικανική αγορά, όπου κυκλοφορεί εδώ και έναν χρόνο, έχοντας καταφέρει μέσα στο χρονικό αυτό διάστημα να πουλήσει περισσότερα από 10.000 κομμάτια.

Η συσκευή TV Guardian τοποθετείται εύκολα ανάμεσα στην κεραία και το βίντεο, τον αποκωδικοποιητή ή την τηλεόραση (με τη βοήθεια των καλωδίων που περιλαμβάνονται στο κουτί της συσκευασίας) και αμέσως... αναλαμβάνει δράση.

Στο σημείο αυτό πρέπει να κάνουμε μία ιδιαίτερη αναφορά στο θέμα των υπότιτλων των τηλεοπτικών εκπομπών. Σύμφωνα με νόμο που ψηφίστηκε στις ΗΠΑ το 1997, προβλέπονται ειδικοί υπότιτλοι για όσους έχουν προβλήματα ακοής, οι οποίοι μάλιστα πρέπει να περιέχονται και σε κασέτες Video ή DVD. Η συσκευή TV Guardian, λοιπόν, "διαβάζει" τους υπότιτλους αυτούς και συγκρίνει τους διαλόγους που περιέχουν με το Λεξικό Απαγορευμένων Λέξεων και Φράσεων, το οποίο είναι φορτωμένο στη μνήμη της από το εργοστάσιο κατασκευής. Ετσι, όταν εντοπίσει κάποια λέξη που περιλαμβάνεται στο συγκεκριμένο λεξικό, την αντικαθιστά σε πραγματικό χρόνο. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους: είτε διακόπτει στιγμιαία εντελώς τον ήχο, είτε αντικαθιστά την επίμαχη λέξη που κρίθηκε ακατάλληλη με άλλη, πιο ήπιου περιεχομένου, η οποία και εμφανίζεται κανονικά στους υπότιτλους της οθόνης που βλέπει ο τηλεθεατής.

Μία νέα συσκευή υπόσχεται πληρέστερο και αποτελεσματικότερο έλεγχο για την προστασία των παιδιών.

Αναφέρουμε χαρακτηριστικά πως στη γνωστή ταινία "Speed" η TV Guardian βρήκε 93 χυδαίες λέξεις (στους αγγλικούς υπότιτλους βέβαια), τις οποίες και αντικατέστησε με ισάριθμες ηπιότερες.

Φυσικά, η συσκευή δεν είναι αλάνθαστη. Σύμφωνα με τους κατασκευαστές της το ποσοστό επιτυχίας δεν ξεπερνά το 95%, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε πως δεν μπορεί να λειτουργήσει σε απευθείας μεταδόσεις. Δεν είναι ανάγκη να προσθέσουμε πως στη χώρα μας δυστυχώς δεν υπάρχουν εκπομπές με υπότιτλους για βαρήκοους, εκτός από ορισμένες μεταδόσεις του Antenna κατά τις πρώτες πρωινές ώρες, οπότε μεταδίδονται σε επανάληψη με ειδικούς υπότιτλους εκπομπές της προηγούμενης ημέρας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε στο site της κατασκευάστριας εταιρίας στο Internet, στη διεύθυνση: http://tvguardian.com/html/information.html

πολλές εταιρίες ήδη έχουν αναπτύξει αρκετά μοντέλα, τα οποία αναμένεται να κυκλοφορήσουν στο εμπόριο ευθύς μόλις περάσουμε στην εποχή της ψηφιακής τηλεόρασης. Τα D-VHS players έχουν πολύ καλή ποιότητα εικόνας, καλύτερη και από αυτήν ενός S-VHS player και κοντά σε αυτήν ενός DVD player.

Τέλος, αναφέρουμε άλλη μία πρόσφατη εξέλιξη, η οποία όμως δεν έχει φθάσει ακόμη στην ευρωπαϊκή ήπειρο. Πρόκειται για το σύστημα S-VHS ET, με το οποίο επιτυγχάνεται ποιότητα S-VHS με τη χρήση κοινών κασετών VHS και όχι των (ακριβότερων) S-VHS.

Σύμφωνα με το Ινστιτούτο Info Tech το 1998 πουλήθηκαν 1,2 εκατομμύρια συσκευές DVD και περισσότεροι από 12 εκατομμύρια ψηφιακοί δίσκοι. Η αγορά σήμερα περιλαμβάνει ήδη 40-50 μοντέλα, των οποίων η τιμή ξεκινά από τις 100.000 δρχ. περίπου. Κατά τις προβλέψεις των ειδικών αναλυτών, το έτος 2003 οι πωλήσεις DVD προβλέπεται να φθάσουν τους 125 εκατομμύρια ψηφιακούς δίσκους, εκ των οποίων το 80% θα περιέχουν κινηματογραφικές ταινίες.



Το μέλλον, λοιπόν, είναι ακόμη αβέβαιο. Κανείς δεν είναι σε θέση να εκτιμήσει με σιγουριά ποιο σύστημα θα επικρατήσει. Πάντως, η κατάσταση θα ξεκαθαρίσει σύντομα. Τα χρήματα που δαπανώνται στην υπόθεση του ψηφιακού βίντεο είναι τεράστια και οι εταιρίες δεν τα έχουν για πέταμα!

Βέβαια, εκτός από τα προαναφερθέντα και ειδικά για τη χώρα μας, σίγουρα δεν είναι θέμα μηνών η αντικατάσταση του γνωστού video player από το DVD. Ετσι, αυτόν το μήνα σας παρουσιάζουμε ένα πολύ καλό νέο ψηφιακό video player της Sony.

SONY SLV-M20HF

Το SLV-M20HF είναι ένα από τα πιο εξελιγμένα video players της αγοράς σήμερα. Εξοπλισμένο με πολλά δυνατά χαρακτηριστικά, προσφέρει στο χρήστη του ευχρηστία και ποιότητα.

Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του player αυτού είναι το σύστημα SmartFile. Με αυτό, όταν βάζεις μια κασέτα στην οποία έχει επικολληθεί η ειδική ετικέτα SmartFile, η συσκευή αναγνωρίζει το ευρετήριο των εγγραφών, το οποίο και εμφανίζεται στην οθόνη της τηλεόρασης! Αναγράφεται ο τίτλος της εγγραφής (εκπομπής), η ημερομηνία, η ώρα εγγραφής και το κανάλι εκπομπής. Με τον τρόπο αυτό κάποιος δεν χρειάζεται να ψάχνει κάθε φορά (πίσω-μπρος) την κασέτα στο βίντεο και να βλέπει αποσπάσματα, για να καταλάβει τι περιέχει. Αρκεί και μόνο να δει στην οθόνη το ευρετήριο και να διαλέξει την εγγραφή (εκπομπή) που επιθυμεί να παρακολουθήσει.

Φυσικά, το μοντέλο αυτό της Sony, το οποίο τιμάται στις ΗΠΑ περίπου 500 δολάρια, έχει και πολλές άλλες ψηφιακές δυνατότητες που του προσδίδουν άνετα το χαρακτηρισμό μίας πολύ καλής και μοντέρνας συσκευής.



Αναφέρουμε ενδεικτικά:

Auto Head Cleaner, για να μην παρουσιάζονται προβλήματα βρώμικης ταινίας.

Auto Tape Speed, για αυτόματη αναγνώριση της ταχύτητας εγγραφής.

Camcorder Friendly, με όλες τις απαιτούμενες υποδοχές για σύνδεση με βιντεοκάμερες.

Channel Menu Tuning, όταν το υποστηρίζει ο σταθμός εκπομπής.

Digital Auto Tracking, για αποφυγή ανεπιθύμητων γραμμών.

Easy Search System, για γρήγορη αναζήτηση των εγγραφών μιας κασέτας.

Enhanced Menu Graphics, για ευκολία χειρισμού.

GuidePlus+ Electronic Program Guide, on-screen σύστημα για όσους δεν γνωρίζουν καλά το χειρισμό ενός video player.

PC



FURBY

Το 1998 το πιο δημοφιλές παιχνίδι στις ΗΠΑ με πωλήσεις 2,5 εκατομμυρίων κομματιών ήταν το περίφημο Furby, μία δημιουργία της Tiger Toys, θυγατρικής της γνωστής Hasbro. Εφευρέτης του Furby είναι ο Dave Hampton, από την Καλιφόρνια των ΗΠΑ.

Περί τίνος ακριβώς πρόκειται; Περί ενός παιχνιδιού με ιδιαίτερο χαρακτηριστικό τη διαδραστικότητά του, η οποία του επιτρέπει να ανταποκρίνεται με ομιλία ή κίνηση σε ήχους, μουσική, ομιλία και φώτα, αλλά και όταν κάποιος το πιάνει στα χέρια του ή το μετακινεί. Πιο συγκεκριμένα, μπορεί να τραγουδήσει, να χορέψει, να κουνήσει τα... μάτια, το στόμα και τα αυτιά του, ακόμη και να προφέρει ορισμένες λέξεις της αγγλικής ή της δικής του γλώσσας (furbisch)! Αν το δείτε να φτερνίζεται, μην ανησυχήσετε... απλώς θα είναι κρυωμένο!

Στα αμερικανικά καταστήματα η τιμή του Furby, το οποίο κυκλοφορεί σε διάφορα χρώματα, φθάνει τα 30 δολάρια, αλλά συχνά, λόγω έλλειψης, παρατηρήθηκαν τιμές που έφθαναν τα 50-60 δολάρια!

Οπως φαίνεται, η ψηφιακή εποχή θα αρχίσει να μας προσφέρει στο εξής πολλά τέτοια "χρήσιμα" κατασκευάσματα. Στο χέρι μας είναι να διακρίνουμε ποια από αυτά αξίζουν και ποια όχι...



USER POWER

ΟΤΑΝ Η ΒΙΑ ΓΙΝΕΤΑΙ... ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

Το διαρκώς αυξανόμενο ποσοστό βίας στα σύγχρονα παιχνίδια είναι σίγουρα ένα πολυσυζητημένο και αρκετά αμφιλεγόμενο θέμα, που όλα δείχνουν ότι θα συνεχίσει να μας απασχολεί για αρκετά ακόμη χρόνια. Η κυκλοφορία του Carmageddon 2, όπως ήταν φυσικό, άναψε και πάλι φωτιές, αφού, ως γνωστόν, πρόκειται για ένα από τα βιαιότερα παιχνίδια δράσης που έχουν ποτέ εμφανιστεί για το PC. Ο αναγνώστης Ευστάθιος Βουρδάμης μας έστειλε μια ενδιαφέρουσα επιστολή, όπου καταθέτει τις απόψεις του σχετικά με το review του "PC Master" για το παιχνίδι.

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Ας δώσουμε όμως το λόγο στον αναγνώστη μας:

"Αγαπητοί συντελεστές του περιοδικού 'PC Master',

Ονομάζομαι Βουρδάμης Ευστάθιος και είμαι τριάντα χρόνων. Παρακολουθώ το περιοδικό από το πρώτο του τεύχος -ασφαλώς διάβαζα πριν και το 'PIXEL'- και βέβαια σας αξίζουν συγχαρητήρια γι' αυτή σας την προσπάθεια. Αλήθεια πιστεύω ότι η δουλειά σας είναι τόσο επαγγελματική, που θεωρώ ότι είστε από τα κορυφαία ευρωπαϊκά περιοδικά του χώρου. Ακόμα η ιδέα να προωθήσετε το παιχνίδι με τις κάρτες 'Magic' μέσα από το περιοδικό είναι πρωτοποριακή και βέβαια έχω γίνει μανιώδης οπαδός του.

Είναι η πρώτη φορά που σας γράφω και θέλω να θίξω ένα θέμα το οποίο με προβληματίζει πάρα πολύ. Είμαι πολύ ένθερμος οπαδός των παιχνιδιών. Μου αρέσουν σχεδόν όλα τα είδη και την τελική απόφαση για την αγορά ενός καινούριου 'PC game' την λαμβάνω μέσω των περιοδικών, κυρίως του δικού σας. Καταλαβαίνετε λοιπόν πόσο μεγάλη είναι η ευθύνη σας απέναντι σε όλους εμάς (ιδίως στα παιδιά της μικρότερης ηλικίας), που θα ξοδέψουμε χρήματα για την ψυχαγωγία μας. Το πρόβλημα δεν είναι μόνο τα χρήματα αλλά αυτό που αγοράζουμε για την ψυχαγωγία μας μήπως έχει και κάποιες παρενέργειες, ιδίως για τα παιδιά. Ναι, έρχομαι στο θέμα της βίας στα παιχνίδια. Ούτε ψυχολόγος είμαι αλλά ούτε τον έξυπνο θέλω να σας κάνω και ούτε είμαι καλύτερος από εσάς. Απλά θέλω να σας θέσω τους προβληματισμούς μου, πάνω σε αυτό το θέμα. Αφορμή στάθηκε το 'Carmageddon' και τα συναφή παιχνίδια.

Καταρχήν, συμφωνώ πλήρως για την υποκρισία που δείχνουν διάφοροι οργανισμοί, είτε είναι κρατικοί είτε τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, πάνω σε αυτό το θέμα. ***Δεν είναι δυνατόν να κατακρίνουν τα βιντεοπαιχνίδια, αλλά ταυτόχρονα να μην κατακρίνουν τη βία και την πορνεία στην τηλεόραση και τα διάφορα περιοδικά.*** *Και εξηγούμαι. Βλέπω να προβάλλουν στη μεσημεριανή και απογευματινή ζώνη στην τηλεόραση, ακόμα και από κρατικά και μεγάλα ιδιωτικά κανάλια, ταινίες οι οποίες μόνο παιδιά δεν κάνει να τις δουν. Και μιλώ για ηλικίες παιδιών που δεν έχουν ακόμη διαμορφώσει το χαρακτήρα τους, δηλαδή μέχρι την εφηβεία. Ας πάρουμε για παράδειγμα τη σειρά 'ΧΑΪΛΑΝΤΕΡ', που προβάλλεται, απ' όσο θυμάμαι, μόνο μεσημέρι. Είναι νομίζετε καλό για τα παιδιά να βλέπουν να αποκεφαλίζει ο ένας τον άλλον; (Και για ποιον λόγο αυτός ο αποκεφαλισμός; Για έναν αυτοσκοπό που δεν μπορούν να καταλάβουν;) Ή μήπως η σειρά 'ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΤΗΣ ΚΡΥΠΤΗΣ', που προβαλλόταν μέχρι πριν από λίγο καιρό κι αυ-*



τή το μεσημέρι, ήταν ό,τι έπρεπε για την ψυχοσύνθεση ενός παιδιού; Ας μην επεκταθώ στις νέες δημιουργίες κινούμενων σχεδίων, στις ειδήσεις αλλά και τα reality shows. Το αποτέλεσμα; Βομβαρδίζονται κυριολεκτικά τα παιδιά, καθημερινά με σεξ, βία και τρόμο. Τι κάνουν οι υπεύθυνοι; Τίποτα για χάρη της ακροαματικότητας, της μέγιστης κυκλοφορίας και της μίζας που μπορεί να παίρνουν για αυτήν την απραξία τους ή για κάποιον άλλο σκοτεινό λόγο.

Επειτα από αυτήν τη μεγάλη παρένθεση της υποκρισίας, ας έρθουμε και στο θέμα των παιχνιδιών. Τα περισσότερα παιχνίδια για υπολογιστές αφορούν στη βία και τον πόλεμο. Τι είναι αυτό όμως που ξεχωρίζει το 'Carmageddon' και τα συναφή παιχνίδια από τα υπόλοιπα; Ας πάρουμε το 'Barbarian' ή το 'Mortal Kombat'. Εχουν και τα δύο σκηνές βίας, οι οποίες έχουν προκαλέσει κάποιες αντιδράσεις. Ομως αυτό που τα δικαιολογεί (αν μπορεί να το πει κανείς δικαιολογία) είναι το ότι έπαιρνες εικονικά το ρόλο ενός μαχητή και ο αγώνας ήταν εικονικά ένας αγώνας θανάτου. Δηλαδή στο μυαλό κάθε παίκτη που παίζει τέτοια παιχνίδια, αλλά και παιχνίδια στρατηγικής, ρόλων και περιπέτειας, είναι ότι μάχεται, αγωνίζεται για να επικρατήσει στο παιχνίδι. Ο τελικός σκοπός είναι η τελική επιβίωση και η επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού μέσω μαχών και πολέμων, με αντίπαλο τον υπολογιστή ή κάποιον άλλον μέσω δικτύου. Αυτό όμως δε συμβαίνει στην περίπτωση του 'Carmageddon'. Σκοτώνεις εικονικά τους πεζούς με στόχο περισσότερους βαθμούς! Λυπάμαι, αλλά εγώ αυτό δεν το λέω παιχνίδι. Το λέω βαρβαρότητα και ανηθικότητα. **Διότι, αν όλοι εμείς καταλαβαίνουμε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι και δεν πρόκειται να επηρεαστούμε (γι' αυτό δεν είμαστε πάντως σίγουροι), μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τα παιδιά;** Εγώ δεν λέω ότι παίζοντας αυτό το παιχνίδι θα γίνουν οπωσδήποτε τρομοκράτες και δολοφόνοι. Για σκεφτείτε όμως λίγο και μπείτε στη θέση ενός δωδεκάχρονου παιδιού. Σκοτώνοντας εικονικά αυτούς τους πεζούς που δεν αποτελούν εχθρούς του στο παιχνίδι, τι γνώμη άραγε σχηματίζει, έστω και υποσυνείδητα, για την ανθρώπινη ζωή; Μήπως θα αρχίσει να τη θεωρεί κάτι το εξευτελιστικό και τιποτένιο, οπότε θα σταματήσει και να τη σέβεται; Δανείζομαι τα γραφόμενα του συντάκτη σας κ. Βασίλη Τουλιά για το εν λόγω παιχνίδι στο τεύχος 103. Εκτός των άλλων, γράφει: "Επειδή όμως αυτοί (οι πεζοί δηλαδή) γνωρίζουν τις αιμοβόρες συνήθειές σας, πολύ συχνά θα τους δείτε να αυτοκτονούν πηδώντας από κτίρια και άλλοτε να πέφτουν γονατιστοί και να σας εκλιπαρούν για έλεος, οπότε εσείς, ως ευσπλαχνικός οδηγός, αναπτύσσετε μεγαλύτερη ταχύτητα για να είναι ο θάνατός τους ακαριαίος." Ενα παιδί





που θα το διαβάσει και θα θέλει να το βιώσει στο παιχνίδι, πείτε μου πόσο καλό είναι για την ψυχοσύνθεσή του και για το χαρακτήρα που θα διαμορφώσει; Εκτός από βάρβαρο είναι και ανήθικο κάποιον που μας ζητάει έλεος εμείς από φιλευσπλαχνία να τον σκοτώνουμε ακαριαία. **Εδώ νομίζω βρίσκεται και η σαπίλα που αναδύεται από το παιχνίδι. Μια ισοπέδωση της ανθρώπινης ζωής και ένας**

> **Αν θέλουμε να μετριάσουμε τη βία και την εγκληματικότητα, ας κοιτάξουμε πρώτα να εξυγιάνουμε τον τομέα της παιδείας που κατρακυλάει από το κακό στο χειρότερο. Ετσι, θα βρεθούν οι κατάλληλοι παιδαγωγοί που θα πλάσουν το μυαλό των νέων, προκειμένου αυτό να είναι άτρωτο σε αυτού του είδους τις επιθέσεις στο υποσυνείδητο.**

εκμηδενισμός των ανθρώπινων αξιών. Και ενώ στα μέσα μαζικής ενημέρωσης το παιδί είναι παθητικός δέκτης των διάφορων αρνητικών μηνυμάτων που λαμβάνει, στα παιχνίδια παίρνει τις αποφάσεις για το πώς θα προχωρήσει και ενεργεί ανάλογα. Εσείς τι λέτε, αν με την τηλεόραση ζημιώνονται, τότε τι μπορεί να πει κανείς με τέτοιου είδους παιχνίδια; Θα με πείτε υπερβολικό. Με αυτά όμως που συμβαίνουν στην καθημερινή ζωή και με την αύξηση της παιδικής εγκληματικότητας, δεν μπορώ πλέον να φανώ και πολύ αισιόδοξος. Ο νοών νοείτω.

Δεν νομίζω ότι είναι λύση να φέρνουμε ως δικαιολογία το καθεστώς που επικρατεί στα μέσα μαζικής ενημέρωσης και έτσι να δείχνουμε κι εμείς αδιαφορία για τα τεκταινόμενα στα βιντεοπαιχνίδια. Θα μου πείτε ότι για τις μικρότερες ηλικίες ευθύνη έχουν και οι γονείς για το τι παιχνίδια αγοράζουν τα παιδιά. Αντε, μέχρι την ηλικία των δέκα χρονών γίνεται κάποιος στοιχειωδώς αυστηρός έλεγχος από τους γονείς. Από κει και πέρα, δεν νομίζω ότι γίνεται πλέον, τουλάχιστον με συστηματικό τρόπο. Σκεφθείτε αν το παιδί έχει και μεγαλύτερο αδελφό. Τα λόγια τότε περιττεύουν. Χαίρομαι που ο κ. Τουλιάς παροτρύνει να μην αγοράσουν οι μικρότερες ηλικίες το παιχνίδι. Αυτό αποτελεί ένα θετικό βήμα, αν και κατά τη γνώμη μου θα έπρεπε να αυξανόταν το όριο ηλικίας κατά δύο ακόμα χρόνια καθώς και οι λόγοι να ήταν πιο εμφανείς και να έλειπε το αίσθημα της ειρωνείας για το ηθικό ζήτημα.

Συγγνώμη για την 'έκθεση, που έγραψα, για την αυστηρότητα που ίσως επέδειξα και αν ενόχλησα μερικούς από εσάς. Αλλά ήθελα να σας επιστήσω την προσοχή σας για τέτοια ηθικά ζητήματα, προκειμένου να μην τα παίρνετε 'ελαφριά τη καρδία', αλλά οι παρουσιάσεις σας, σε οποιοδήποτε θέμα, να χαρακτηρίζονται από υπευθυνότητα, αντικειμενικότητα και σεβασμό, τόσο στον εαυτό σας όσο και σε εμάς τους αναγνώστες. Πιστεύω ότι διακατέχεστε από αυτά τα αισθήματα, γι' αυτό εξάλλου και η τρομερή απήχηση που έχει το περιοδικό σας στο αναγνωστικό κοινό.

Εύχομαι ό,τι καλύτερο για όλους εσάς και το περιοδικό σας.

ΥΓ.: Δεν με ενδιαφέρει η δημοσίευση του γράμματος, με ενδιαφέρει μόνο να προβληματιστείτε λίγο παραπάνω για το θέμα αυτό."

Ας δούμε καταρχήν την απάντηση του συντάκτη μας Βασίλη Τουλιά στα όσα γράφει, στην πολύ ενδιαφέρουσα επιστολή του, ο φίλος μας:

"Αγαπητέ φίλε,

Η επιστολή σου δείχνει βαθύ προβληματισμό στο συγκεκριμένο ζήτημα, γεγονός πολύ θετικό και μακάρι να υφίστατο παρόμοιος προβληματισμός και στις μικρότερες ηλικίες. Αναφερόμενος στο θέμα της βιαιότητας των παιχνιδιών επικαλέστηκες και το όνομά μου, γι' αυτό θα εκφράσω κι εγώ τη δική μου γνώμη: Ναι, η συντριπτική πλειονότητα των παιχνιδιών χαρακτηρίζεται από υπέρμετρη βία και προβάλλει λανθασμένα πρότυπα συμπεριφοράς στη διαπλαθόμενη νεολαία μας, μια νεολαία που θα αποτελέσει άλλωστε τη μαγιά της αυριανής κοινωνίας. Ναι, το Carmageddon II διαθέτει αυτά τα στοιχεία σε δυσανάλογα μεγάλο βαθμό και το θέμα του δεν δικαιολογεί στο ελάχιστο την ύπαρξή τους. Δημιουργεί εγκληματίες; Απίθανο... Υποκινεί κρυφά ένστικτα ήδη διαταραγμένων προσωπικοτήτων να βγουν στην επιφάνεια (εμφανίστηκαν για άλλους λόγους ή προϋπήρχαν από τη στιγμή της γέννησης); Πιθανό... Από τη στιγμή που υπάρχει έστω και μία πιθανότητα να υποβαθμίζει την ποιότητα της κοινωνίας μας, είναι κατακριτέο και ΠΡΕΠΕΙ να μας προβληματίζει όλους. Ο πιο αποτελεσματικός τρόπος αντιμετώπισης όμως δεν είναι πάντα κι ο πιο εύκολος. Στόχος μας πάντα είναι να χτυπάμε τη ρίζα του κακού. ***Η απαγόρευση της κυκλοφορίας του εν λόγω παιχνιδιού δεν θα λύσει τα προβλήματα (ίσα ίσα, μπορεί να δημιουργήσει περισσότερα, αν αναλογιστούμε την επίδραση που έχει στους νέους η απαγόρευση ενός 'αγαθού').*** *Αν θέλουμε να μετριάσουμε τη βία και την εγκληματικότητα, ας κοιτάξουμε πρώτα να εξυγιάνουμε τον τομέα της παιδείας που κατρακυλάει από το κακό στο χειρότερο. Ετσι, θα βρεθούν οι κατάλληλοι παιδαγωγοί που θα πλάσουν το μυαλό των νέων, προκειμένου αυτό να είναι άτρωτο σε αυτού του είδους τις επιθέσεις στο υποσυνείδητο. Αυτή είναι η πραγματική λύση του προβλήματος, εξάλλου πιστεύω ακράδαντα πως ένας υγιής νους ΔΕΝ θα υποστεί οποιαδήποτε επιρροή από το εν λόγω παιχνίδι. Οσο για το άρθρο μου, για το οποίο έμμεσα υπονοείς έλλειψη σοβαρότητας και υπευθυνότητας και ύπαρξη ανάρμοστης ειρωνείας, θα διαφωνήσω με τα γραφόμενά σου. Κύριος σκοπός μου είναι η αντικειμενική ανάλυση του τίτλου ως computer game και τίποτα παραπάνω, όπως ακριβώς τονίζω και στην εισαγωγή του άρθρου. Δεν μπορώ να το 'θάψω' επειδή διαφωνώ με τη φιλοσοφία του! Δεν είναι καθήκον μου, αλλά ούτε και αρμοδιότητά μου να κρίνω την ψυχολογική επίπτωση του στους νέους μετά την έντονη ενασχόληση με αυτό. Δεν έχω τις απαραίτητες γνώσεις άλλωστε. Επειδή όμως δεν μπορούσα να αντισταθώ στον πειρασμό, αφιέρωσα την τελευταία παράγραφο στο ηθικό ζήτημα. Αυτή αποτελεί προσωπική γνώμη του συντάκτη και δεν είναι απαραίτητο να αληθεύει. Η ειρωνεία ήταν αναγκαία για να καυτηριάσω την ολοκληρωτική αδιαφορία των αρμοδίων, ενώ το χιούμορ αποτελεί πάγια πολιτική μου και στο παρόν άρθρο το έκρινα κάτι παραπάνω από αναγκαίο για να αποφορτιστούν εντάσεις που θα μπορούσαν να προκληθούν."*

Νομίζω πως είναι χρήσιμο, με αφορμή την επιστολή του αναγνώστη μας, να ψάξουμε λίγο βαθύτερα το θέμα, επειδή συνήθως η προσέγγιση που γίνεται σε ό,τι αφορά τη βία στα games είναι μάλλον επιφανειακή. **Καταρχήν δεν θα συμφωνήσω απόλυτα ότι οι βίαιες σκηνές σε ένα παιχνίδι ξυπνούν υποχρεωτικά αντίστοιχα ένστικτα στο παιδί που ασχολείται με αυτό.** Υπάρχουν δύο απόψεις σχετικά με αυτό το ζήτημα. Η μία υποστηρίζει πως τα παιδιά επηρεάζονται αρνητικά από games όπως το Carmageddon 2 και η άλλη αντιπαραθέτει τη χρησιμότητά τους ως πιθανού μέσου εκτόνωσης των απωθημένων βίας που το παιδί συσσωρεύει στην καθημερινή ζωή του. Ποια από τις δύο απόψεις είναι η επιστημονικά ορθή εμείς δεν είμαστε αρμόδιοι να απαντήσουμε. Είμαστε όμως βέβαιοι πως στη χώρα μας υπάρχουν διακεκριμένοι επιστήμονες και πανεπιστημιακά/ακαδημαϊκά ιδρύματα υψηλού κύρους που θα μπορούσαν να διεξάγουν μια έρευνα πάνω στο θέμα, δίνοντας εμπεριστατωμένα συμπεράσματα. Το γιατί μια τέτοια έρευνα δεν γίνεται, είναι κάτι που δεν μπορεί βέβαια να απαντηθεί ελαφριά τη καρδία, αλλά σίγουρα δεν μπορεί κάποιος να αποδώσει για αυτό ευθύνες στα περιοδικά του ειδικού Τύπου. **Το "PC Master", θα δημοσίευε ευχαρίστως τα αποτελέσματα μιας τέτοιας επιστημονικής προσέγγισης του προβλήματος και θα εφιστούσε την προσοχή των αναγνωστών του σε αυτά, όποια και να ήταν.** Αυτό αποτελεί δέσμευσή μας και είμαστε βέβαιοι πως παρόμοια ευαισθησία θα επιδείξουν και τα τηλεοπτικά κανάλια που συχνά κατηγορούνται για την προβολή και την εμπορευματοποίηση της βίας, αλλά και όσοι έχουν τη δύναμη και την υποχρέωση να επιβάλουν στην ελληνική κοινωνία αυτό που είναι κατά περίπτωση ορθό για την υγιή ανάπτυξή της, έστω και κόντρα σε όσους έχουν συμφέρον για το αντίθετο.

Εμείς λοιπόν από τη μεριά μας πράττουμε τα δέοντα, καταγγέλλοντας την αδιαφορία αυτών που οφείλουν να ενδιαφερθούν πρώτοι και είναι σε θέση να γνωρίζουν καλύτερα από εμάς εάν τα προϊόντα που μας σερβίρονται ωφελούν. Αναμένουμε, όπως κι εσείς φαντάζομαι, την απάντησή τους και υποσχόμαστε πως οι σελίδες μας θα είναι πάντοτε ανοικτές για τα περαιτέρω. Μέχρι τότε, όπως έχω ξαναγράψει από τη στήλη "Αλληλογραφία", έχουμε όλοι τη δυνατότητα να επιλέξουμε εάν θα παίξουμε Carmageddon 2 στον υπολογιστή μας ή live στους δρόμους της Αθήνας και των υπόλοιπων μεγάλων ελληνικών πόλεων, όπου ως γνωστόν οι οδηγοί σέβονται τους πεζούς πολύ λιγότερο από όσο θα μπορούσαν να προβλέψουν οι προγραμματιστές του δημοφιλούς game...





PC

Ο ΚΛΕΨΑΣ, ΤΟΥ ΚΛΕΨΑΝΤΟΣ, ΤΩ... ΚΛΕΨΑΝΤΙ!

Το ότι όλοι έχουμε λίγο ως πολύ λερωμένη τη φωλίτσα μας είναι παγκοσμίως γνωστό. Αλλά και τόσο πολύ πια!

Τον προηγούμενο μήνα η στήλη είχε φιλοξενήσει την, ενδιαφέρουσα ομολογουμένως, επιστολή του αναγνώστη "ΟΙΚΟ 99" από το Αργος, στην οποία διαφαινόταν με τον καλύτερο τρόπο το μείζον πρόβλημα της πειρατείας software. Η επιστολή πρέπει να προκάλεσε αίσθηση όχι τόσο στους πωλητές και αντιπροσώπους software (αυτοί άλλωστε γνωρίζουν την κατάσταση καλύτερα από οποιονδήποτε άλλο και σιγά μην ένιωσαν έκπληξη) όσο στους... "συναδέλφους" του "ΟΙΚΟ 99" που έσπευσαν να υπερασπιστούν τη... δουλειά τους και σε gamers που άδραξαν την ευκαιρία να καταθέσουν την άποψή τους επί του θέματος. Στη στήλη θα δημοσιεύσουμε δύο επιστολές - μία "συναδέλφου" και μία αναγνώστη. Μη μου ζητάτε παραπάνω γιατί δεν θα υποκύψω.

"Μέγας χαιρετισμός ακούγεται από τα χείλη μου στο συντάκτη της στήλης 'Μεταξύ μας'. Αφορμή αυτού του e-mail είναι το γράμμα του ΟΙΚΟ-99. Ρε παιδιά, νομίζω ότι δικαίως σκούζει το παιδί. Θα αναλύσω την άποψή μου γιατί νομίζω ότι κατέληξα σε ένα συμπέρασμα. Από τη μια έχουμε ένα κατάστημα το οποίο, καλώς ή κακώς, νοικιάζει. Ο καταστηματάρχης λοιπόν ζητά από τον πελάτη του, στην παρούσα από τον ΟΙΚΟ-99, να του σκάσει το Α ποσόν για να μπορέσει να δανειστεί το παιχνίδι για μια μέρα υποθέτω. Από την άλλη έχουμε τον πελάτη ο οποίος σκάει το εν λόγω ποσό και παίρνει το παιχνίδι στο σπίτι του. Μέχρι εδώ ο άγραφος νόμος περί προσφοράς και ζήτησης ισχύει απόλυτα. Εσύ παρέχεις, εγώ πληρώνω. Περνάμε τώρα στα κακώς κείμενα. Μαθαίνει ο καταστηματάρχης ότι ο πελάτης αντιγράφει τα παιχνίδια και έτσι δεν του ξαναδανείζει τίποτα. Από τη στιγμή που ο πελάτης πληρώνει το ποσόν που ζητά ο καταστηματάρχης και επίσης επιστρέφει το προϊόν σε άριστη κατάσταση, τότε ο καταστηματάρχης δεν έχει το δικαίωμα να τον ελέγξει. Η περίπτωση στην οποία θα μπορούσε ίσως να είχε δίκιο ο καταστηματάρχης θα ήταν μόνο αν ο πελάτης δεν γυρνούσε σε άριστη κατάσταση το προϊόν το οποίο δανείστηκε. Βέβαια, θα μου πείτε κάθε καταστηματάρχης δεν έχει το δικαίωμα να διαλέξει την πελατεία του;
Απαντώ πως ναι, έχει το δικαίωμα αυτό. Εδώ ακριβώς είναι και η λεπτή γραμμή που χωρίζει τα δύο στρατόπεδα.
Ας μη γελιόμαστε όμως, εδώ μιλάμε για μια καθαρά προσωπική αντιπαράθεση λόγω ανταγωνισμού, γιατί ενώ το παιδί αντιγράφει τα παιχνίδια σε φίλους του έναντι εξευτελιστικής τιμής, που υποθέτω ότι θα κυμαίνεται από 500 μέχρι 1.000 δρχ., ο καταστηματάρχης, πάλι υποθέτω, θα ζητά 3.000 ή και 4.000 δρχ.
Απευθυνόμενος στον ΟΙΚΟ-99 θα πω ότι: 'Μεγάλε, βράσ' τον τον κάγκουρα και τράβα να βρεις κανένα άλλο μαγαζί. Αυτός θα βγει χαμένος γιατί θα χάσει και τα λίγα που του έδινες για να δανειστείς τα CDs'.
Απευθυνόμενος στον καταστηματάρχη θα πω ότι: 'Ρε άρχοντα, από τη στιγμή που ο πελάτης σου πληρώνει αυτά που ζητάς και σου φέρνει το προϊόν πίσω άθικτο, τι ζόρι τραβάς εσύ για το τι το κάνει αυτός;' Απευθυνόμενος και στους δύο θα πω ότι: 'Ρε παιδιά, λίγο πολύ και οι δύο πειρατές είστε όπως κι εγώ. Μεταξύ μας πρέπει να αλληλοστηριζόμαστε, όχι να τρωγόμαστε σαν τα κοκόρια. Αφήστε αυτή τη συμπεριφορά στις μεγάλες εταιρίες software και hardware που τρώγονται συνέχεια για το ποια θα βάλει πιο βαθιά το χέρι στην τσέπη μας.'
Φιλικά
WINTERMUTE"

Νομίζω ότι ο φίλος Wintermute έχει κατασταλαγμένες απόψεις περί του θέματος. Μου αρέσει γιατί τα λέει χύμα και σταράτα, χωρίς να κρύβεται πίσω από έντεχνες περιγραφές και πλάγιους τρόπους έκφρασης. Βέβαια, δεν μπορώ να πω ότι κατανοώ πλήρως την έννοια της λέξης "κάγκουρας". Αυτό που μπορώ είναι να κάνω δύο υποθέσεις: Οτι δεν πρέπει να νιώθεις κολακευμένος όταν κάποιος σε προσφωνεί έτσι και ότι, ετυμολογικά, η λέξη πιθανότατα προέρχεται από το καγκουρό, το προσφιλές μαρσιποφόρο της μακρινής Αυστραλίας. Λεπτομέρειες, θα μου πείτε. Ας προχωρήσουμε λοιπόν στον επόμενο φίλο και αναγνώστη.

"Αγαπητό 'PC Master',
Είμαι αναγνώστης σου από το 6ο τεύχος και η αφορμή του γράμματος αυτού είναι η ανάγκη να εκφράσω τη γνώμη μου σχετικά με την πειρατεία. Πιστεύω ότι η άποψή μου θα είναι αντικειμενική, αφού το 90% της συλλογής μου είναι πειρατικό και τα υπόλοιπα αυθεντικά. Αποδεδειγμένα, η πλειοψηφία των πειρατικών φέρουν πολλά ελαττώματα, όπως έλλειψη των μουσικών tracks, ελαττωματικά cracks με παρενέργειες στο παιχνίδι και, το κυριότερο, έλλειψη manual. Οσο προσεγμένα κι αν είναι τα πειρατικά CDs, όπως εκτυπωμένα εξώφυλλα και ποιοτικά αντίγραφα, τι να το κάνεις αν δεν ξέρεις την υπόθεση του παιχνιδιού ή τα πλήκτρα που το αφορούν - γιατί δεν μπορείς να παίζεις π.χ. ένα simulator και να έχεις συγχρόνως ένα readme αρχείο ανοικτό με τις οδηγίες του παιχνιδιού. Και δεν νομίζω ότι η πλειοψηφία των παικτών διαθέτει άριστες γνώσεις αγγλικών για να καταλαβαίνει ακριβώς το νόημα της εισαγωγής, ούτε ότι διαθέτει εκτυπωτή για να τυπώνει τις οδηγίες. Το σύνολο όλων αυτών αποτελούν τα μειονεκτήματα των πειρατικών, τα οποία διαθέτουν ωστόσο ένα και μόνο βασικό πλεονέκτημα για το οποίο τα επιλέγουμε: την εξευτελιστική τιμή τους. Γιατί, όπως και να το κάνουμε, άλλο να δώσεις 10.000 δρχ. τουλάχιστον για ένα γνήσιο και άλλο 1.500 δρχ. για το ίδιο ακριβώς στην πειρατική έκδοσή του. Ιδιαίτερα άμα δώσεις τόσα λεφτά για το γνήσιο και το καρπούζι είναι μάπα, θα κλαις με μαύρο δάκρυ, ενώ με τις 1.500 δεν σε πολυνοιάζει. Ούτε είμαστε τόσο πλούσιοι ώστε να πετάμε τα δεκαχίλιαρα στο δρόμο.
Κατανοώ ότι το όλο θέμα είναι κατάχρηση των πνευματικών δικαιωμάτων των παραγωγών, αλλά παραγωγές της τάξης του ενός CD που δεν είναι ακριβές μπροστά στις αντίστοιχες των τριών και άνω, οι οποίες και δεν συμφέρουν ως πειρατική κόπια, δεν χρειάζεται να είναι τόσο ακριβές όσο τις κοστολογούν, ούτως ώστε με λιγότερα χρήματα να προσελκύουν καλύτερα τον πελάτη. Και ξέρω ότι μπορούν να το κάνουν αυτό γιατί το Phantasmagoria, όταν βγήκε, το αγόρασα 16.000, ενώ μερικούς μήνες αργότερα η τιμή κατέβηκε στις 6.000 δηλαδή με πιάσανε κορόιδο! Δεν μπορούσαν να το κάνουν αυτό από την αρχή;
Αυτοί, κατά τη γνώμη μου, είναι οι λόγοι που αναπτύσσουν την πειρατεία και πιστεύω πως καλό θα ήταν να μειώσουν το κόστος οι εταιρίες, ώστε να αγοράσουμε κι εμείς κανένα αυθεντικό CD!
Φιλικά
Μάριος"

Στις απόψεις του Μάριου διακρίνω μια σύγχυση. Βέβαια, σε πολλά από τα ζητήματα που θίγει, το παιδί έχει όλα τα δίκια με το μέρος του.
Συμφωνώ κι εγώ ότι οι εταιρίες το έχουν παρακάνει με τις τιμές των παιχνιδιών, αφού κατά κανόνα κανείς δεν τις ελέγχει κι έτσι τιμολογούν κάθε παιχνίδι ανάλογα με τα λεφτά που τους λείπουν. Αυτός είναι ο λόγος άλλωστε που βλέπουμε συχνά πυκνά μικρές και άγνωστες εταιρίες να γιγαντώνονται και να γίνονται εταιρίες εκατομμυρίων δολαρίων πουλώντας ένα και μόνο παιχνίδι. Αυτό τι σημαίνει; Οτι τιμολόγησαν το παιχνίδι βάζοντας ως στόχο να "βγάλουν τα λεφτά τους" από π.χ. 10.000 αντίτυπα. Από εκεί και πέρα, ό,τι βγάλουν είναι κέρδος. Επειδή οι ξένες εταιρίες απευθύνονται σε όλη την υφήλιο και όχι μόνο στη χώρα τους, τα 10.000 αντίτυπα είναι αστείο ποσόν.
Ναι, βρε παιδί μου, δεν λέω, έκανες ένα παιχνίδι όμορφο και ζόρικο, θα ήταν κρίμα από το Θεό να μη βγάλεις και κάνα φράγκο παραπάνω. Αλλά άλλο να βγάλεις κέρδος 1.000.000 δολάρια και άλλο 100.000.000. Στην πρώτη περίπτωση το κέρδος είναι αποδεκτό και κανείς δεν θα σε φθονήσει - θα σου πει και μπράβο. Στη δεύτερη περίπτωση όμως είναι χοντρή εκμετάλλευση και δίνεις πάτημα στον πειρατή να σε τσακίσει στην κόπια. Νομίζω;
Σε ανύποπτο χρόνο έχω διαβάσει άρθρα σε ξένα περιοδικά, στα οποία οι υπεύθυνοι εταιριών ανάπτυξης software φαίνεται να δηλώνουν μέσες άκρες ότι η υπερτιμολόγηση των παιχνιδιών γίνεται για να καλυφθούν οι ζημιές της εταιρίας από παιχνίδια που δεν πήγαν και τόσο καλά. Εδώ έχω δύο βασικές αντιρρήσεις:
Η πρώτη και καλύτερη είναι η εξής: "Γιατί, ρε μεγάλε, θα πρέπει εγώ να πληρώσω και για τα αποτυχημένα παιχνίδια σου, τα οποία δεν έχω παίξει καν;"
Η δεύτερη και ουσιαστικότερη πάει κάπως έτσι: "Αφού ξέρεις ότι το παιχνίδι είναι μπάφλα και θα πατώσει, γιατί το βγάζεις στην αγορά και ξοδεύεις εκατομμύρια γι' αυτό;" Και μη μου πείτε ότι οι κατασκευαστές δεν ξέρουν αν το παιχνίδι που πρόκειται να βγάλουν είναι κακό, γιατί θα γελάσω με την αφέλειά σας.
Εκεί που πιστεύω ότι ο Μάριος έχει μια "ντουβουρλίγκα" (έχει μπερδευτεί δηλαδή) είναι στο θέμα του αριθμού των CDs. Μάριε, ο αριθμός των CDs που περιλαμβάνεται σε ένα αυθεντικό παιχνίδι ουδεμία σχέση έχει (ή δεν πρέπει να έχει) με την τιμή του. Κάθε πλαστικό (ασημένιο) CD κοστίζει στην εταιρία παραγωγής software λιγότερο από 50 δραχμές. Αυτό που πληρώνεις είναι τα δικαιώματα και το κόστος παραγωγής του ίδιου του παιχνιδιού. Ετσι, από τις 16.000 του Phantasmagoria, μόνον οι 350 δραχμές αφορούσαν στα πολλά CDs. (Τα υπόλοιπα όλοι ξέρουμε πού κατέληξαν.)
Το ίδιο συμβαίνει και με τα μουσικά CDs. Από τις 6.000 δρχ. που πληρώνεις για το νέο CD του αγαπημένου σου Ελληνα καλλιτέχνη, οι 70 δρχ. (και όχι 50, διότι εδώ είναι Βαλκάνια) αφορούν στο κόστος του CD (και μόνον, να ξηγιόμαστε. Το βιβλιαράκι και ό,τι περιλαμβάνεται στη συσκευασία είναι επιπλέον κόστος). Τα υπόλοιπα μοιράζονται κατά το δοκούν.
Αυτά τα ολίγα, για να μη νομίζετε ότι η κατάσταση αυτή επικρατεί μόνον στην αγορά των games.

JENNICAM & "TRUMAN SHOW"

Σχετικά πρόσφατα είδα την ταινία "Truman Show" με τον Jim Carrey. Ξέρετε τι μου θύμισε; Την Jenni και το live cam της στον Web, για το οποίο είχαμε γράψει πολλά τεύχη πριν...

Τον Μάιο του 1998, έναν χρόνο πριν δηλαδή, το μάτι μου είχε πέσει στο site μιας νεαρής Αμερικανίδος που βρήκε μια πρωτότυπη μέθοδο για να προβληθεί και να τα κονομήσει ταυτοχρόνως. Είχα γράψει τότε σχετικά μέσα από τη στήλη αυτή τα εξής:



"Μια κοπελίτσα 21 Μαΐων, σαν τα κρύα τα νερά, δεν είχε φαίνεται κάτι καλύτερο να κάνει στη ζωή της και αποφάσισε να γίνει -κατά κάποιον τρόπο- σταρ. Επειδή όμως, από ό,τι υποθέτω, δεν είχε ταλέντο ηθοποιού ή τραγουδίστριας, σκέφτηκε να χρησιμοποιήσει το Internet για να κάνει τον εαυτό της γνωστό στο ευρύ κοινό. Εγκατάστησε λοιπόν στο σπίτι της δύο βιντεοκάμερες, μία στο σαλόνι και μία στο υπνοδωμάτιο, και τις συνέδεσε με έναν Web Server. Ετσι, μπορεί οποιοσδήποτε χρήστης Internet να βλέπει 'live' τα τεκταινόμενα στο σπίτι της Jenni (η κοπελίτσα που λέγαμε) 24 ώρες το 24ωρο. Και, φυσικά, όχι τζάμπα.
Το site που έχει δημιουργήσει η Jenni στον Web (www.jennicam.org) έχει μέχρι στιγμής γύρω στους 15.000 συνδρομητές. Με λίγα λόγια, 15.000 άνθρωποι (μάλλον άρρενες υποθέτω) έχουν πληρώσει 15 δολάρια (περίπου 5.000 δραχμές), για να μπορούν να παρακολουθούν ανά πάσα στιγμή την Jenni να ξύνει τη μύτη της, να πίνει το γάλα της, να τρώει πίτσες και παχυντικά, να κοιμάται, να πλένει ρούχα, να μαγειρεύει και να παίζει με τη γάτα της. Αυτό κι αν είναι κόλλημα! Περιττό να πούμε ότι η προσωπική ζωή της Jenni έχει πάει περίπατο."
Βλέποντας στον κινηματογράφο το "Truman Show" (πολύ καλό, μην το χάσετε) το μυαλό μου πέταξε στην Jenni και το site της. Για δες που ο κινηματογράφος αντιγράφει τη ζωή τελικά. Και, επί τη ευκαιρία, είπα να ξαναεπισκεφθώ το www.jennicam.org έτσι, για να δω τι απέγινε η πρώτη διδάξασα της live οφθαλμό-(άντε μην πω). Μπαίνω λοιπόν στο site και τι να δω; Η Jenni έχει γίνει μεγάλη και τρανή χάρη σε αυτή της την ιδέα. Εχει δικό της Web Show, on-line προσωπικό ημερολόγιο, μια κάμερα σε κάθε δωμάτιο του σπιτιού της, καινούριο σπίτι και ένα μάτσο θαυμαστές. Σύμφωνα μάλιστα με τα λεγόμενά της, ακόμα και οι δημιουργοί του "Truman Show" τη συμβουλεύτηκαν για πολλά από τα επιμέρους θέματα με τα οποία ασχολείται η συγκεκριμένη ταινία.
Α, ρε master, καθόλου εμπορικό μυαλό δεν έχεις...

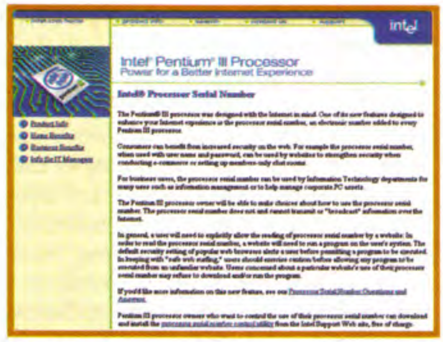
THE BIG BRO

Ο Μεγάλος Αδελφός του Οργουελ μπορεί να μην ήταν ακριβής στο ραντεβού του (1984), ωστόσο κάνει σοβαρές προσπάθειες να επιβληθεί, ιδιαίτερα στις μέρες μας. Με άλλο όνομα ίσως...

Τελευταίως, όλο και κάποια βαβούρα γίνεται σχετικά με την προστασία των προσωπικών πληροφοριών, ιδιαίτερα μέσω Internet. Και όχι άδικα. Το Internet, ανάμεσα στα τόσα πλεονεκτήματα που προσφέρει στο σύγχρονο χρήστη, συνοδεύεται αναπόφευκτα και από ορισμένους κινδύνους. Ο σημαντικότερος ίσως από αυτούς είναι η δυνατότητα παρακολούθησης των προσωπικών πληροφοριών από κακόβουλους ανθρώπους που βρίσκονται χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά από εσένα. Αυτή είναι μια πραγματικότητα που ζουν καθημερινά οι χρήστες του Internet, εφευρίσκοντας διάφορα τεχνάσματα για να αποφεύγουν τους επίδοξους hackers - γιατί για hackers μιλάμε. Τώρα τελευταία όμως, τη δόξα των hackers φαίνεται ότι ζήλεψαν και μεγάλες εταιρίες του χώρου, όπως η Microsoft, η Intel και η Macromedia.

Καλά, τη φάση με τα Windows 98 και το Windows Update την ξέρετε - τουλάχιστον όσοι έχετε Windows 98 και Internet. Θα τη διηγηθώ εν συντομία για όσους ευτυχείς θνητούς διαθέτουν Windows 95. Τα Windows 98, λοιπόν, διαθέτουν μια λειτουργία η οποία ονομάζεται Windows Update, με την οποία ο χρήστης μπορεί να ενημερώνεται αυτόματα με τις τελευταίες εκδόσεις των εφαρμογών που υπάρχουν στο σύστημά του, αρκεί να διαθέτει σύνδεση με το Internet. Για να το κάνω πιο λιανά: Εστω ότι έχετε το Microsoft Word 97 και έχει κυκλοφορήσει από τη Microsoft ένα patch για τη συγκεκριμένη έκδοση του Word, για το οποίο εσείς δεν γνωρίζετε τίποτα. Χρησιμοποιώντας το Windows Update, το πρόγραμμα καταλαβαίνει ότι εσείς δεν έχετε κατεβάσει το patch, το κατεβάζει αυτόματα και το εγκαθιστά, αφήνοντάς σας με ένα πιο σύγχρονο και πιο σταθερό (θεωρητικά) Word 97. Το ωραίο είναι ότι το συγκεκριμένο πρόγραμμα ψάχνει ΟΛΟΚΛΗΡΟ το δίσκο σας για τυχόν εφαρμογές της Microsoft, έτσι ώστε να τις κάνει update, όπως λέει. Μάλιστα, βγαίνει και ένα χαριτωμένο μηνυματάκι το οποίο σας λέει συνωμοτικά ότι η Microsoft δεν πρόκειται να μάθει τίποτα για τα περιεχόμενα του δίσκου σας. Μπα; Και εμένα ποιος μου το εγγυάται; Ε;

Αυτό το γνωρίζουν οι χρήστες των Windows 98 και, ανάλογα με την εμπιστοσύνη που τρέφουν στο πρόσωπο του Bill Gates, αφήνουν το προγραμματάκι να ψάξει το δίσκο τους ή όχι. Αυτό που οι περισσότεροι δεν γνωρίζουν είναι ότι κατά το On-line Registration προγραμμάτων της Microsoft όπως το Word και το Excel, στέλνεται στη Microsoft ένας πολυψήφιος κωδικός ο οποίος



είναι διαφορετικός για κάθε χρήστη και έχει σχέση με διάφορα στοιχεία του υπολογιστή του. Και μη νομίζετε ότι όλα αυτά είναι φήμες και λόγια του αέρα. Πρόκειται για ένα γεγονός που έχει παραδεχτεί επίσημα η Microsoft και για το οποίο αναμένεται ένα patch για την απενεργοποίησή του. Οι υπεύθυνοι μάλιστα της Microsoft απέδωσαν την αποστολή του κωδικού αυτού σε ένα ακόμη microsoft bug. Βολικό.

Στα βήματα της Microsoft βάδισε προσφάτως και η Intel με τον Pentium III, ο οποίος ανακοινώθηκε τον Φεβρουάριο στην Ελλάδα. Ο Pentium III διαθέτει ένα πολύ ενδιαφέρον χαρακτηριστικό: έναν μοναδικό για κάθε επεξεργαστή σειριακό αριθμό, τον PSN (Processor Serial Number), σκοπός του οποίου, σύμφωνα με την Intel, είναι η επιπλέον εξασφάλιση του χρήστη σε αγορές μέσω Internet. Ο κωδικός αυτός μπορεί να σταλεί σε οποιοδήποτε Web site ζητηθεί - αρκεί να είναι ενεργοποιημένος. Στην αρχή η Intel είχε από default ενεργοποιημένο τον κωδικό. Μετά όμως τις αντιδράσεις μεγάλης μερίδας χρηστών, η οποία θεωρεί ότι ο PSN αποτελεί κίνδυνο για την προστασία των προσωπικών πληροφοριών του καταναλωτή, απενεργοποίησε την αντίστοιχη επιλογή και είναι πια στο χέρι του χρήστη η χρήση ή όχι του κωδικού αυτού. Οχι βέβαια ότι παίζει μεγάλο ρόλο, αφού το γερμανικό περιοδικό "ct" βρήκε τον τρόπο να ξεπεράσει αυτό το "ασήμαντο" θέμα βάζοντας τόσο τους υπεύθυνους της Intel όσο και εμάς σε μεγάλες σκέψεις...

Οσον αφορά στη Macromedia, έκανε κι αυτή τη λαδιά της, δεν μπορούσε να μείνει απέξω. Τι έκανε; Κατά τη διαδικασία της αυτόματης διαδικασίας upgrade το γνωστό και δημοφιλές πρόγραμμα Shockwave στέλνει στη Macromedia τις διευθύνσεις όλων των Web sites που έχει επισκεφθεί ο χρήστης! Καλά, θα μου πείτε, σιγά το πράγμα. Μπα; Αν είχατε δηλαδή επισκεφθεί το site www.sex_with_whales_n_dolphins.com, θα θέλατε να το γνωρίζει η μισή κοινότητα του Internet; Οχι, άμα θέλετε δηλαδή, να μας το πείτε να το τακτοποιήσουμε το ζήτημα... PC

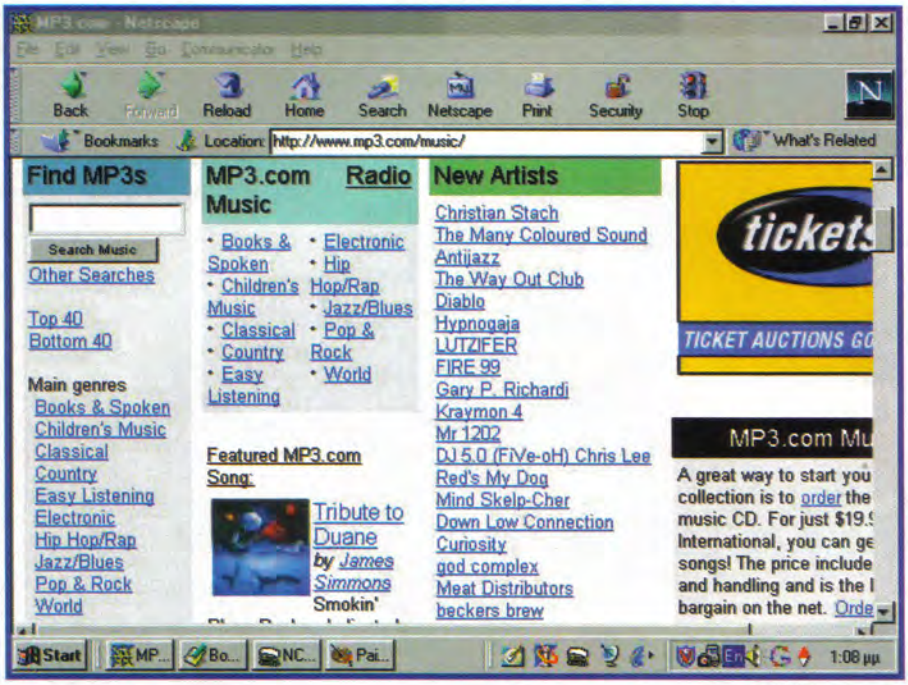
Α, ΡΕ ΠΑΤΕΡΑ...

Σας παρουσιάζω, σε παγκόσμια αποκλειστικότητα, τη νεογέννητη κόρη του αξιότιμου διευθυντή Σύνταξης κ. Πατρίκου. Μόνον σοβαρές προτάσεις θα ληφθούν υπόψη...



Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

COPYRIGHT
Μια πρώτη προσέγγιση



Στην ηλεκτρονική εποχή, που έχει ήδη ξημερώσει, και στις λεωφόρους της κοινωνίας των πληροφοριών τα πνευματικά δικαιώματα εμφανίζονται ως μια θλιβερή υποσημείωση της νομοθεσίας. Η αχανής και άναρχη δομή του Διαδικτύου καθιστά αναποτελεσματική οποιαδήποτε προσπάθεια προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας, η οποία ήδη καταστρατηγείται με συμβατικούς τρόπους).

Η γέννηση των προγραμμάτων για τους υπολογιστές σημαδεύτηκε από την παράλληλη γέννηση του "κακού παιδιού" της οικογένειας, δηλαδή της πειρατείας. Παλαιότερα ήταν οι δισκέτες η πέτρα του σκανδάλου, και ήταν αρκετοί εκείνοι που πρόσφεραν τις "υπηρεσίες" τους στην κοινωνία με την αντιγραφή και την παράνομη πώληση προγραμμάτων. Επειτα ήρθε το CD-ROM και προς στιγμήν οι "πειρατές" βρέθηκαν χωρίς δουλειά, αφού αρχικά ήταν αδύνατη η αναπαραγωγή των νέων δίσκων, ενώ και η εμφάνιση των πρώτων CD-R δεν άλλαξε τα δεδομένα λόγω της απαγορευτικής για το μέσο χρήστη τιμής τους. Οπως όλα τα της Πληροφορικής, όμως, έτσι και οι τιμές των CD-R σύντομα πήραν φθίνουσα πορεία και οι πειρατές ανέκαμψαν αμέσως, διαθέτοντας πλέον μεγαλύτερο κοινό, αφού και οι χρήστες υπολογιστών αυξήθηκαν ραγδαία (τα CD-RW πλέον κάνουν θραύση). Η συνακόλουθη διάδοση του Internet και οι αυξημένες ταχύτητες που αυτό προσφέρει καθιστούν την πειρατεία παγκόσμιο φαινόμενο και πολύ δύσκολα ελέγξιμο πλέον. Η δημιουργία ενός site διάθεσης δωρεάν παράνομου software δεν είναι καθόλου δύσκολη και κοστίζει ελάχιστα μπροστά στα οφέλη που αποκομίζουν οι δημιουργοί τους, κυρίως από διαφημίσεις άλλων παράνομων sites (κατά βάση πορνογραφικών!). Μα και ο έλεγχος αυτών των εστιών διάθεσης παράνομου λογισμικού δεν είναι δυνατό να γίνει από καμία υπηρεσία δίωξης του ηλεκτρονικού εγκλήματος, καθώς άλλο είναι να βρίσκεται κάποιος εγκαταστημένος στο μαγαζάκι της γειτονιάς και άλλο να μη γνωρίζει κανείς από πού διαπράττει το "έγκλημα". Το όλο ζήτημα έχει να κάνει με τα γνωστά σε όλους "πνευματικά δικαιώματα" ή copyright, κατά το ελληνικότερο...

ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ

Τα προγράμματα υπολογιστών υπόκεινται στις ίδιες νομικές διατάξεις με τα λογοτεχνικά έργα. Ετσι, κατοχυρώνονται οι ίδιοι περιορισμοί όσον αφορά στα πνευματικά δικαιώματα για την προστασία των δημιουργών προγραμμάτων. Η νομοθεσία δεν διαθέτει ορισμό του "προγράμματος" και αφήνει την επιστήμη να ορίσει την έννοια, διευκολύνοντας έτσι την προσαρμογή σε μελλοντικές μεταβολές στη μορφή των προγραμμάτων - με την εξέλιξη της επιστήμης της Πληροφορικής. Φυσικά, από το νόμο προστατεύεται κάθε είδος προγράμματος, δηλαδή ανεξαρτήτως του περιεχομένου αλλά και της μορφής του, ενώ οι ιδέες και οι αρχές στις οποίες βασίζεται δεν προστατεύονται, διότι κάτι τέτοιο θα εμπόδιζε την εξέλιξη της τεχνολογίας και της ίδιας της Πληροφορικής (διότι σε μια τέτοια περίπτωση θα είχαμε έναν επεξεργαστή κειμένου, ένα λειτουργικό σύστημα, έναν browser κ.ο.κ. παγκοσμίως). Οπως ανέφερε η επίκουρος καθηγήτρια της Νομικής Διονυσία Καλλίνικου σε εισήγησή της σε ημερίδα που διοργάνωσε το τμήμα Πληροφορικής του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών (ΑΣΟΕΕ) με αντίστοιχο θέμα, προϋπόθεση για την προστασία ενός προγράμματος είναι η πρωτοτυπία του, δηλαδή η προσωπική πνευματική συμβολή του δημιουργού του και η ιδιαίτερη ατομικότητά του ή το δημιουργικό ύφος του, που το διαφοροποιεί από άλλα παρεμφερή προγράμματα.

Ο νόμιμος χρήστης ενός προγράμματος έχει το δικαίωμα να διαθέτει ένα εφεδρικό αντίγραφο του προγράμματος (το γνωστό backup), για την περίπτωση που θα παρουσιαστεί πρόβλημα στο πρωτότυπο.

Πέρα από αυτό όμως, η αναπαραγωγή του προγράμματος και η αποθήκευσή του σε δίσκο, CD-ROM ή δισκέτες καθώς και η χωρίς την άδεια του δημιουργού χρήση αποτελούν παραβίαση και προσβολή της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Παρομοίως, παράνομη θεωρείται και η εγκατάσταση προγραμμάτων στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή (όπως συμβαίνει σε περιπτώσεις που κάποιο software περιλαμβάνεται ως προ-

σφορά στην πώληση ενός υπολογιστή), όταν δεν έχουν παραδοθεί στον αγοραστή η άδεια χρήσης και το εγχειρίδιο οδηγιών που συνοδεύουν το αυθεντικό πρόγραμμα.

Σύμφωνα με την ελληνική νομοθεσία (νόμος 2121/1993), όποιος εκμεταλλεύεται κάποιο πρόγραμμα χωρίς δικαίωμα και κατά παράβαση της εθνικής και διεθνούς νομοθεσίας (με την αναπαραγωγή, την παράνομη κυκλοφορία, τη δημόσια παρουσίασή του κ.λπ.) τιμωρείται με υψηλές ποινές, οι οποίες φτάνουν μέχρι και σε κάθειρξη μέχρι 10 ετών, καθώς και σε χρηματικό πρόστιμο από 5 μέχρι 20 εκατομμύρια δραχμές. Το δικαστήριο μάλιστα μπορεί να επιβάλει και την αφαίρεση της άδειας λειτουργίας της επιχείρησης που επιδίδεται σε παράνομες δραστηριότητες όσον αφορά στην πνευματική ιδιοκτησία. Λίγη σημασία -και σωστά- έχει για τη νομοθεσία το αν εκείνος που διαπράττει την παραβίαση της πνευματικής ιδιοκτησίας αποκομίζει κέρδη από αυτή την πράξη του. Παρ' όλα αυτά, σε αυτή την περίπτωση η ποινή που θα επιβληθεί από το δικαστήριο ενδέχεται να είναι σαφώς μικρότερη από εκείνη που θα "εισπράξει" όποιος έχει κέρδος από αυτή την παράνομη δραστηριότητά του. Οπως και να έχει όμως, η παραβίαση είναι παραβίαση, είτε πωλείται είτε όχι...



ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Τα ανωτέρω είναι λίγο πολύ γνωστά και μάλλον αυτονόητα, αφού είναι συνυφασμένα με την ίδια την ιστορία της Πληροφορικής. Τα πνευματικά δικαιώματα, όμως, δεν αφορούν μονάχα στη διάθεση προγραμμάτων των υπολογιστών, ειδικά μέσω της συμβατικής οδού (με την αντιγραφή των CD-ROMs), αλλά και σε πολλά άλλα δημιουργήματα που διακινούνται μέσω του Internet, όπως το βιβλίο και η μουσική. Κι αν ως προς το software ισχύουν τα ίδια και για το Δίκτυο, τι συμβαίνει στην περίπτωση των άλλων πνευματικών δημιουργημάτων που μπορούν να διατεθούν και να ανταλλαχθούν μέσω του Internet; Βιβλία σε ηλεκτρονική μορφή, μουσικά κομμάτια και τραγούδια σε MP3 format, αποσπάσματα ταινιών σε VIVO ή άλλες μορφές, όλα αυτά βρίσκονται διασκορπισμένα σε ολόκληρη τη δικτυακή επικράτεια. Ο έλεγχος αυτής της κατάστασης αποτελεί διακαή πόθο των εταιριών που θίγονται άμεσα, όμως φαίνεται ότι είναι σχεδόν αδύνατος λόγω της ίδιας της μορφής και της δομής του Internet.

Το ίδιο το Διαδίκτυο έπειτα από τη "στρατιωτική" περίοδό του χρησιμοποιήθηκε (και στις ημέρες μας χρησιμοποιείται) ως η ηλεκτρονική διασύνδεση των ακαδημαϊκών φορέων, δηλαδή πανεπιστημίων, ινστιτούτων και άλλων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων. Επομένως οι πληροφορίες που βρίσκονται "αναρτημένες" στα "περίπτερα" και τις "βιβλιοθήκες" του Internet ήταν από την αρχή πολλές και ιδανικές για εκπαιδευτικούς και ενημερωτικούς σκοπούς. Η ολοένα αυξανόμενη εμπορευματοποίηση του μεγαλύτερου μέρους του Internet όμως έχει μεταβάλει τις συνθήκες και έχει θέσει νέα πρότυπα (εμπορικής) συμπεριφοράς.

Τα δεδομένα παραμένουν αρκετά συγκεχυμένα, κυρίως διότι η νομοθεσία έρχεται "κατόπιν εορτής" να ρυθμίσει την κατάσταση, η οποία προ πολλού έχει διαφύγει τον έλεγχο. Υπάρχουν, για παράδειγμα, προτάσεις να πληρώνει κάποιος ένα κείμενο που διαβάζει σε μια Web σελίδα κάθε φορά που έχει πρόσβαση σε αυτό το κείμενο (pay per view), με την έννοια ότι κάθε πλοήγηση δημιουργεί ένα αντίγραφο, επομένως πρέπει και να χρεώνεται.

Μάλιστα μια οδηγία της Ευρωπαϊκής Ενωσης -η οποία βρίσκεται ακόμη στο στάδιο της επεξεργασίας- υποδεικνύει στους ISPs να καταργήσουν τη χρήση της cache (φυσικά, αυτή είναι ευεργετική για την αύξηση της ταχύτητας της πλοήγησης, καθώς δεν είναι ανάγκη να κατεβάζετε όλα τα στοιχεία μιας σελίδας παρά μόνο τα καινούρια) και έτσι να προκαλέσουν ένα



πραγματικό κομφούζιο με την κατακόρυφη πτώση της ταχύτητας του download, αφού η σύνδεση θα πρέπει να είναι άμεση με το εκάστοτε site.

ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ MP3;

Το πρότυπο MP3 έχει πράγματι διχάσει την κοινότητα των Web χρηστών, καθώς δεν είναι πλήρως ξεκαθαρισμένο το καθεστώς που ισχύει ή θα πρέπει να ισχύει σε αυτή την περίπτωση. Η ευκολία με την οποία μπορεί κάποιος να δημιουργήσει MP3 αρχεία από μουσικά CDs καθώς και ο ιδιαίτερα περιορισμένος χώρος που τα αρχεία αυτά καταλαμβάνουν (σε σχέση με το WAV format, για παράδειγμα) καθιστούν το MP3 ιδανικό για τη διάθεση μουσικών συνθέσεων μέσω του Internet. Η κατάσταση αυτή δεν είναι καθόλου αρεστή στις μεγάλες δισκογραφικές εταιρίες, οι οποίες βλέπουν το MP3 ως σημαντική απειλή για τα πνευματικά (και οικονομικά, φυσικά) δικαιώματά τους. Είναι σαφές ότι η διανομή κομματιών (ή και ολόκληρων CDs) σε MP3 μέσω του Internet είναι δυνατό να πλήξει τις πωλήσεις των αντίστοιχων CDs, επομένως και την οικονομική κατάσταση των εταιριών. Από την άλλη πλευρά, οι καλλιτέχνες βρίσκονται μάλλον σε σύγχυση, καθώς βλέπουν ότι, ενώ τα πνευματικά δικαιώματά τους διακυβεύονται, εντούτοις μέσω της τεράστιας διάδοσης του MP3 αποκτούν εν δυνάμει περισσότερους και νέους ακροατές, δηλαδή το κοινό τους επεκτείνεται σε εύρος και ποικιλία.

Εξάλλου, θα πρέπει εδώ να δούμε και τη διάσταση των όχι και τόσο τυχερών μουσικών, οι οποίοι για διάφορους λόγους δεν καταφέρνουν να υπογράψουν συμβόλαιο με κάποια εταιρία (μικρή ή μεγάλη) για την παραγωγή δίσκου και έτσι είναι καταδικασμένοι στην αφάνεια ή, τέλος πάντων, αναγκάζονται να προσφεύγουν σε διάφορα μέσα προβολής που τους εξοντώνουν (ψυχικά και οικονομικά). Και αυτοί, λοιπόν, μπορούν δυνητικά να απευθυνθούν στο κοινό, να δώσουν δείγματα της δουλειάς τους και να προβάλουν το έργο τους και, ακόμη κι αν πάλι δεν κατορθώσουν να γίνουν γνωστοί στις εταιρίες, τουλάχιστον θα έχουν την ικανοποίηση ότι ακούστηκαν από κάποιους ανθρώπους πέρα από το στενό οικογενειακό ή φιλικό κύκλο τους.

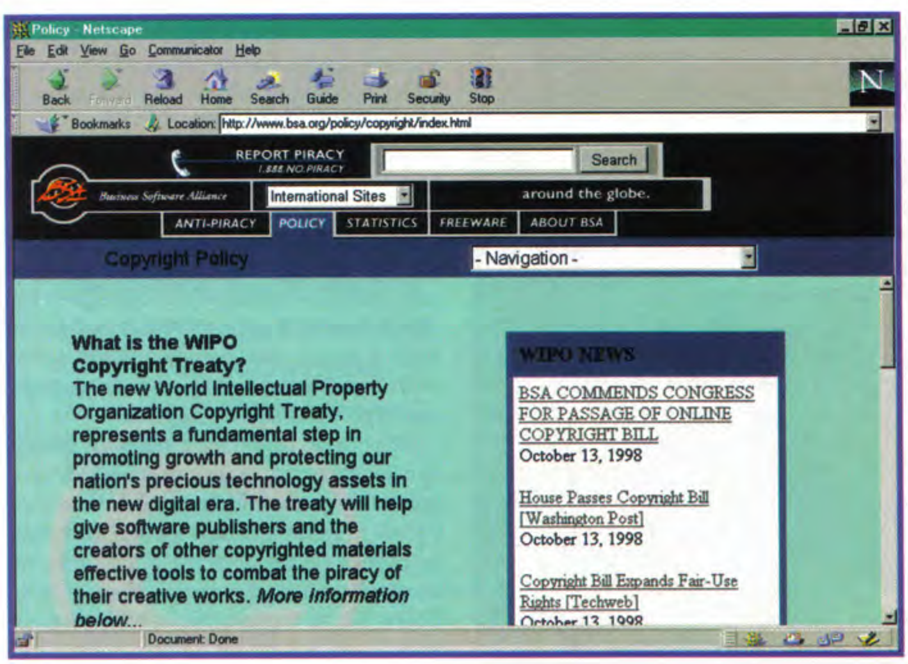
Μπορούμε εδώ να παρατηρήσουμε ότι αυτή η τακτική που μπορεί να ακολουθηθεί από τους μουσικούς θα ήταν δυνατό να αποβεί χρήσιμη και για τις δισκογραφικές εταιρίες. Στο κάτω κάτω, πολύ λίγοι είναι αυτοί που θα αρκεστούν στο να ακούν τα αγαπημένα τους κομμάτια στον υπολογιστή και δεν θα θελήσουν να προμηθευτούν το CD για να μπορούν να έχουν καλύτερη ποιότητα ήχου, να μεταφέρουν οπουδήποτε το CD, να γράφουν τα κομμάτια σε κασέτες και γενικά να κάνουν χρήση όλων των πλεονεκτημάτων του CD (για να μην κάνουμε λόγο για τους -δυσεύρετους αλλά αγαπημένους- δίσκους βινιλίου). Γιατί είναι τελείως διαφορετικό το να έχεις δύο-τρία αρχεία MP3 των (θεών!!!) Pink Floyd στο δίσκο ή των (επίσης θεών) Led Zeppelin από το να έχεις το διπλό δίσκο "The Wall" (με τους στίχους και τα καταπληκτικά σκίτσα) ή το (πολυαγαπημένο) "Led Zeppelin IV" (με το εκπληκτικό εξώφυλλο!). Βλέπω ότι παρασύρθηκα και θα νομίζετε ότι δεν διαβάζετε "PC Master" αλλά κάποιο μουσικό έντυπο... Επομένως με ανακαλώ στην τάξη!

Το "ζουμί" της υπόθεσης είναι ότι αφ' ενός οι εταιρίες μπορούν να προωθούν καλύτερα τα προϊόντα τους (μέσω της διαφήμισης στο Internet και της διάθεσης δωρεάν δειγμάτων των άλμπουμ σε MP3) και αφ' ετέρου δεν ξέρω αν τους κάνει και τόσο κακό να διακινούνται σε MP3 διάφορα κομμάτια. Απεναντίας, μου φαίνεται ότι πρόκειται για μια πολύ καλή διαφήμιση, καθώς η μουσική γίνεται γνωστή και κάθε εταιρία κερδίζει δυνητικούς πελάτες, εκεί όπου υπό άλλες συνθήκες πολλοί δεν θα γνώριζαν καν τα συγκεκριμένα τραγούδια. Από αυτούς που θα ακούσουν ένα τραγούδι σε MP3 και θα τους αρέσει θα είναι αρκετοί εκείνοι που θα σκεφτούν την αγορά (ακόμη και ως δώρο) του CD για τους λόγους που ανέφερα ανωτέρω (να μην ξαναγράφω για τους Floyd!)... Άλλωστε και τα διάφορα on-line δισκάδικα θα μπορούσαν να προσφέρουν MP3 samples σε όσους ενδιαφέρονται να ψάξουν για κάποια αγορά CD και δεν ξέρουν τι ακριβώς θέλουν να αγοράσουν.

Το θέμα της πνευματικής ιδιοκτησίας της μουσικής παραγωγής είναι πράγματι δαιδαλώδες και δεν είναι σίγουρο αν έχει λυθεί. Κι αυτό γιατί η μουσική βρίσκεται συνεχώς στα ραδιόφωνα και την τηλεόραση, χωρίς να αποδίδονται πάντα τα πνευματικά δικαιώματα στους δημιουργούς. Εξάλλου η συζήτηση προεκτείνεται και στα δικαιώματα των ανθρώπων που έχουν δουλέψει για ένα τραγούδι ή δίσκο, όπως οι στιχουργοί, οι συνθέτες και οι τραγουδιστές, αφού δεν είναι τελείως λυμένο το ζήτημα της υλικής ικανοποίησής τους, ειδικά κατά τη συχνή αναπαραγωγή των δημιουργημάτων τους.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Έχει ειπωθεί ότι μαζί με την "τέχνη" του αντιντόπινγκ αναπτύσσεται και η τέχνη του ντόπινγκ, και η μεταφορά αυτού του σχήματος στην Πληροφορική δεν είναι δύσκολη. Οι δυνατότητες ελέγχου των διάφορων πειρατών (είτε software είτε άλλων αντικειμένων) είναι εξαιρετικά περιορισμένες, ιδιαίτερα στην περίπτωση του Internet, όπου είναι σχεδόν αδύνατος οποιοσδήποτε έλεγχος. Ειδικά όσον αφορά στις εταιρίες software, ο πιο αποτελεσματικός τρόπος για την προάσπιση των συμφερόντων τους και της πνευματικής ιδιοκτησίας τους είναι να "ανταγωνιστούν" αποτελεσματικά τους πειρατές. Δηλαδή να "αναγκάζουν" τον καταναλωτή να προτιμήσει τα αυθεντικά προϊόντα σε σχέση με τα πειρατικά. Ο βασικότερος παράγοντας για να το πετύχουν αυτό είναι το κόστος. Για παράδειγμα, ένα παιχνίδι που περιέχεται σε επτά CDs (όπως το Phantasmagoria) δεν θα μπορούσε ποτέ να γίνει αντικείμενο πειρατείας, διότι θα κόστιζε πολλές φορές περισσότερο από το original. Άλλοι τρόποι για την προώθηση του αυθεντικού λογισμικού θα μπορούσαν να αφορούν σε όσα συνοδεύουν ένα πακέτο (manual κ.ά.) καθώς και στην αποτελεσματική κρυπτογράφηση ("κλείδωμα"), η οποία βέβαια δεν μπορεί να είναι τελείως "άτρωτη". PC



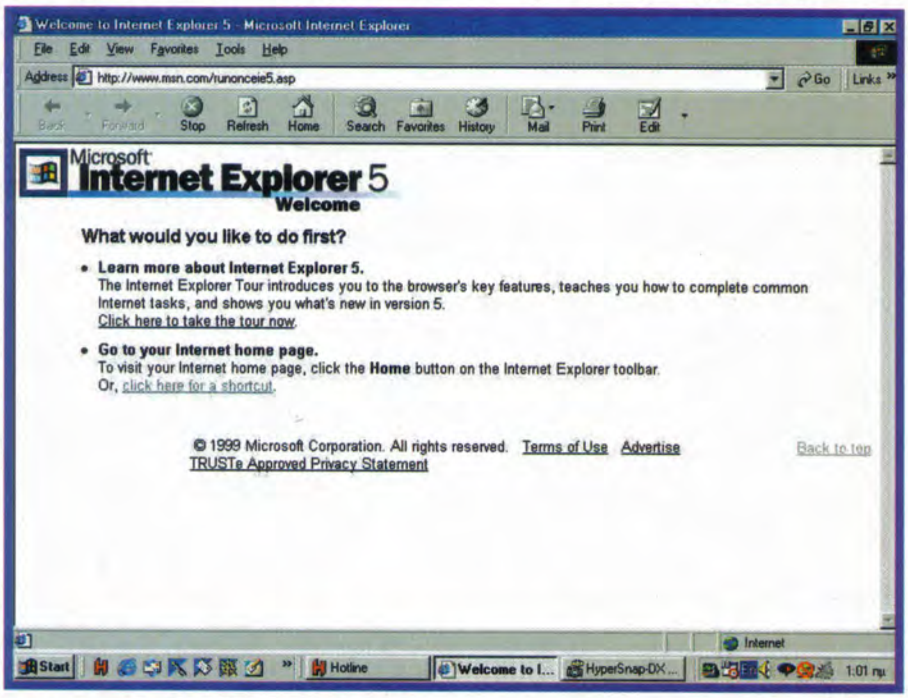
INTERNET EXPLORER 5.0

Η "ναυαρχίδα" του στόλου των Web browsers

Στις 18 Μαρτίου 1999, η Microsoft παρουσίασε επίσημα στο Redmond της Washington τον Internet Explorer 5, τον πολυαναμενόμενο browser, συνέχεια του επιτυχημένου IE 4 της ίδιας εταιρίας. Οπως με κάθε συνέχεια γνωστής σειράς προγραμμάτων, έτσι και με τον νέο Internet Explorer προέκυψαν καίρια ερωτήματα: Τι καινοτομίες και τι βελτιώσεις περιλαμβάνει το νέο αυτό πρόγραμμα και κατά πόσο είναι καλύτερο από τα υπόλοιπα ανταγωνιστικά του χώρου;

Του Ηλία Καφούρου

Είναι πλέον γεγονός η παγκόσμια κυκλοφορία του νέου browser της Microsoft, τον οποίο ανέμενε με ενθουσιασμό αλλά και κάποια επιφυλακτικότητα η αγορά. Σύμφωνα λοιπόν με την εταιρία αλλά και τον ίδιο, την Αυτού Μεγαλειότητα -σύμφωνα με τη σύσσωμη γνώμη του... εαυτού του- Βασιλάκη Πύλες (ευρύτερα γνωστός ανά τον κόσμο ως Bill Gates), ο νέος IE 5 επιτυγχάνει ακόμη υψηλότερες αποδόσεις από αυτές του προκατόχου του και αποτελεί το επίκεντρο των Internet καινοτομιών της εταιρίας, υπό το λειτουργικό σύστημα των Windows πάντα! Η νέα αυτή έκδοση του πασίγνωστου browser διαθέτει σημαντικές εξελίξεις και βελτιώσεις στους τομείς της απόδοσης, της χωρητικότητας και της ευελιξίας, απαραίτητα στοιχεία δηλαδή που επιτρέπουν στους χρήστες να αξιοποιήσουν το Internet καλύτερα από ποτέ. Τέλος, με την έλευση του νέου προϊόντος τίθενται πλέον νέα standards στη λειτουργία και την απόδοση του Web browser, καθώς παρέχει μεγάλη ταχύτητα και εύκολη πρόσβαση σε όλες τις υπηρεσίες του Διαδικτύου, από ηλεκτρονικές συναλλαγές έως και επικοινωνία.



Το μενού υποδοχής του Internet Explorer 5.

Στην παρουσίαση που έγινε για το προϊόν, ο ιδιοκτήτης (και ιδρυτής) της Microsoft αναφέρθηκε στο μεγάλο όραμα της εταιρίας του σχετικά με τη μορφή του νέου τρόπου ζωής του Δικτύου (γνωστό ως Web Lifestyle), μέσω του οποίου το Internet αυξάνει το χρόνο και επεκτείνει τον τρόπο διασκέδασης, επικοινωνίας και συνεργασίας των ανθρώπων-χρηστών του. (σ.σ.: Μήπως με δυο λόγια η εταιρία οραματίζεται την απόλυτη αποξένωση των ανθρώπων σε επίπεδο προσωπικών σχέσεων - μια και γι' αυτή τη μορφή επικοινωνίας δεν μπορεί να κατασκευάσει κάποιο προϊόν, άρα δεν μπορεί να κερδίσει χρήμα;)

Ο IE 5 σχεδιάστηκε έχοντας ως άμεση προτεραιότητα και προοπτική την εξοικονόμηση χρόνου για τους χρήστες που θα τον προτιμούσαν. Αυτός ο στόχος επιτυγχάνεται με την απλοποίηση και την αυτοματοποίηση των πιο συνηθισμένων εργασιών που πραγματοποιεί ο εκάστοτε χρήστης του Internet. Ακόμη -πάντα σύμφωνα με την ίδια την εταιρία- ο IE 5 πετυχαίνει βελτίωση στην απόδοση του page-rendering έως και 60% υψηλότερη από αυτές του ανταγωνισμού στα top Internet sites. Επίσης, το μέσο Start-up είναι κατά προσέγγιση 39% ταχύτερο σε σχέση με τους -μέχρι τώρα- ανταγωνιστικούς providers. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι υποστηρίζει τη δυνατότητα θέασης

WEB LIFESTYLE; ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΑΛΙ ΑΥΤΟ;

Το Web Lifestyle είναι το μεγάλο όραμα της Microsoft, που στοχεύει στο να επιτρέπει σε πολλαπλούς χρήστες να αποκτούν διαφανή και ασφαλή πρόσβαση στον Web την ίδια στιγμή, μέσω της ίδιας σύνδεσης με το Internet, την οποία και θα μοιράζονται. Για το σκοπό αυτόν θα χρησιμοποιηθούν μαζί τόσο ο νέος Explorer όσο και το επερχόμενο Internet Connection Sharing.

ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟΝ INTERNET EXPLORER 5

Ο ΙΕ 5 είναι διαθέσιμος άμεσα για download στο site της Microsoft (http://www.microsoft.com/windows/ie) καθώς και στα ακόλουθα sites των ελληνικών Internet Providers:

http://www.acropolis.gr
http://www.compulink.gr
http://forthnet.gr
http://www.hpl.gr
http://www.otenet.gr
http://spark.net.g

και ανάγνωσης όλου του εύρους και όλων των μορφών περιεχομένων του Internet (υποστηρίζει HML 1.0, HTML 4.0, CSS 1.0 & 2.0, Document Object Mail και ECMA compliant scripting).

Ο ΙΕ 5 σχεδιάστηκε έχοντας ως άμεση προτεραιότητα και προοπτική την εξοικονόμηση χρόνου για τους χρήστες που θα τον προτιμούσαν.

Ταυτόχρονα, λόγω της προαναφερόμενης ικανότητάς του, ο ΙΕ 5 αυξάνει την ευκολία και την ταχύτητα ανάπτυξης περιεχομένου και ισχυρών εφαρμογών βασισμένων στον Web με την υποστήριξη νέων τεχνολογιών όπως Dynamic HTML Behaviors καθώς και με την άνευ προηγουμένου υποστήριξη των παραπάνω (HML κ.λπ.). Επίσης, η εν γένει αντικειμενοστραφής αρχιτεκτονική του επιτρέπει στους developers να αξιοποιήσουν με ευκολία τμήματα του browsing code του Internet Explorer 5, ώστε να ενσωματώνουν λειτουργικότητα Web, όπως HTML rendering & editing, στα δικά τους προϊόντα εφαρμογών.

Κλείνοντας να αναφέρουμε πως η Microsoft ανακοίνωσε πρόσφατα ότι 29 κατασκευαστές πλυντηρίων, εεε, περισσότεροι από 2.000 οργανισμοί ανάπτυξης λογισμικού ήθελα να πω, επέλεξαν τον Internet Explorer 5 για την παροχή υψηλού επιπέδου Internet λειτουργικότητας στις εφαρμογές τους.

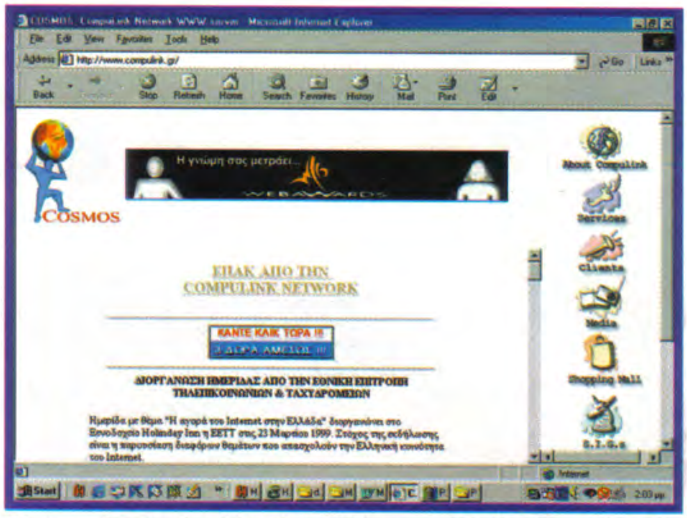
ΤΑ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ INTERNET EXPLORER 5

Οπως ήδη ανέφερα, κάθε συνέχεια ενός επιτυχημένου προϊόντος θα πρέπει να περιέχει κάποιες καινοτομίες σε σχέση με τον προκάτοχό του, βελτιώνοντας ταυτόχρονα και τα προϋπάρχοντα στοιχεία που διατηρεί. Ο ΙΕ 5 δίνει βάση και στους δύο αυτούς "κανόνες", καθώς οι λειτουργίες της προηγούμενης έκδοσης (4) έχουν βελτιωθεί και συνάμα εμπεριέχει δύο νέες ενδιαφέρουσες προσθήκες. Αυτές είναι:

1) Η νέα τεχνολογία Microsoft IntelliSense, με την οποία οι συνήθεις εργασίες, όπως η αναζήτηση πληροφοριών, η εξερεύνηση του Web και η πρόσβαση πληροφοριών οπουδήποτε, απλουστεύονται και αυτοματοποιούνται δραματικά. Με αυτόν τον τρόπο λοιπόν παρέχονται ισχυρές δυνατότητες αξιοποίησης των πλεονεκτημάτων του Web στους χρήστες του ΙΕ 5.

2) Μια πρωτότυπη καινοτομία στον ΙΕ 5 είναι η ύπαρξη του Windows Radio Toolbar, το οποίο παρέχει στους χρήστες τη δυνατότητα να ακούν κάποιον από τους περίπου 300 ραδιοφωνικούς σταθμούς από όλον τον κόσμο που εκπέμπουν μέσω Δικτύου (μέχρι τώρα, καθώς σκοπός της εταιρίας είναι να ενσωματώσει όσους μπορεί περισσότερους - υπάρχει και σχετική "αίτηση" από μεριάς του χρήστη γι' αυτό). Συμπεριλαμβάνει μεγάλη γκάμα ραδιοφωνικών σταθμών, από διεθνή πρακτορεία ειδήσεων μέχρι και πανεπιστημιακούς σταθμούς (ναι, περιλαμβάνονται και δύο ελληνικοί!). Ετσι, με ένα απλό "κλικ" οι απανταχού χρήστες θα μπορούν να έχουν streaming radio κατευθείαν στον browser τους, ενώ ταυτόχρονα θα συνεχίζουν την περιπλάνησή τους στο Δίκτυο. Περιπλάνηση μετά μουσικής δηλαδή (όπως λέμε ξύλο μετά μουσικής!).

PC



Με μια πρώτη ματιά, ο ΙΕ5 φαίνεται ίδιος με τον ΙΕ4. Μια δοκιμή όμως θα σας πείσει για το αντίθετο.



Οι δύο ελληνικοί ραδιοφωνικοί σταθμοί που περιλαμβάνονται στο Windows Radio Toolbar.

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ INTERNET EXPLORER 5 ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

IntelliSense: Η επιλογή αυτή προσφέρει αυτοματοποιημένες ιδιότητες, οι οποίες εξοικονομούν χρόνο, όταν βρίσκεστε στον Web. AutoSearch: Επιτυγχάνει τη "μετάβασή" σας εκεί ακριβώς όπου επιθυμείτε.

Related Links: Βρίσκει νέα sites που σχετίζονται με το ήδη υπάρχον, απλώς με το πάτημα ενός κουμπιού.

Windows Radio Toolbar: Η πιο ενδιαφέρουσα προσθήκη. Μέσω αυτής της επιλογής συνδέεστε με κάποιον από τους ανά τον κόσμο ραδιοφωνικούς σταθμούς που εκπέμπουν μέσω Internet.

E-mail: Το πασίγνωστο Outlook Express με πολλές επιλογές.

Favorites: Το μέσο οργάνωσης των αγαπημένων σας sites.

History: Κρατάει "αρχείο" σχετικά με το ποια sites έχετε επισκεφθεί, κατατάσσοντάς τα ανάλογα με τις επιλογές σας.

Offline Browsing: Ενα εργαλείο που εξοικονομεί χρόνο (και χρήμα φυσικά), καθώς με αυτό μπορείτε διαβάσετε Web pages χωρίς να είστε συνδεδεμένοι με το Internet.

Web Accessories: Μπορείτε να τροποποιήσετε τον ΙΕ ή και να κατεβάσετε κάποιο από τα accessories του που σας βοηθούν να εκμεταλλευθείτε την τεχνολογία του.

Content Advisor: Περιορίζετε τα sites που μπορούν να επισκεφθούν τα παιδιά σας.

Search Assistant: Σας επιτρέπει να επιλέξετε τη μηχανή αναζήτησης (search engine) της αρεσκείας σας καθώς και το είδος της αναζήτησης.

Joysticks &


Logitech
WingMan
FORMULA FORCE
HAT
DIGITAL MODE
Rudder
Full

Gamepads



Τα "όπλα" του gamer

Συνεργάστηκαν: Δημήτρης Καρέτσος dimcar@eexi.gr
Γιάννης Νινιός

Οι εταιρίες software κυκλοφορούν συνεχώς παιχνίδια όλων των ειδών. Shoot'em up, arcades, simulators και ένα σωρό άλλες κατηγορίες υπάρχουν στη διάθεση του καταναλωτή. Η πρώτη επιλογή του χρήστη για το παίξιμό τους είναι το πατροπαράδοτο πληκτρολόγιο. Τις περισσότερες φορές, όμως, αυτό γίνεται κουραστικό, ενώ για ειδικές κατηγορίες όπως τα flight sims κρίνεται ανεπαρκές. Ετσι, σιγά σιγά άρχισαν να κατασκευάζονται τα πρώτα "βοηθήματα" για το χρήστη.

Τα joysticks έκαναν την εμφάνισή τους με την καθιέρωση των καρτών ήχου στο PC, αφού μόνο αυτές είχαν -και έχουν- την απαραίτητη για τη σύνδεση θύρα, γνωστή ως gameport. Τα πρώτα χειριστήρια είχαν τη μορφή των joysticks που χρησιμοποιούσαν τα coin-op. Το χειριστήριο του κλασικού Pac-Man αντιγράφηκε και πέρασε στον κόσμο των PCs, σημειώνοντας μεγάλη επιτυχία, ενώ σιγά σιγά περισσότερες εταιρίες μπήκαν στο χώρο και άρχισαν να κατασκευάζουν με τη σειρά τους joysticks. Σήμερα, η αγορά έχει κατακλυστεί από μοντέλα με εντελώς διαφορετική χρησιμότητα. Τιμόνια, joysticks, flightsticks, gamepads και άλλα "συμπληρώματα" για τον απαιτητικό gamer.

Αν και τα μοντέλα πληθαίνουν, οι PC users εξακολουθούν να είναι αναγκασμένοι να χρησιμοποιούν μόνο ένα χειριστήριο. Ο περιορισμός αυτός οφείλεται στις κάρτες ήχου, που διαθέτουν μόνο μία θύρα για τη σύνδεση. Τη μόνιμη λύση στο πρόβλημα αυτό έρχεται να δώσει το πρότυπο USB. Ολο και περισσότερες εταιρίες αρχίζουν να αξιοποιούν την καινούρια τεχνολογία, προσαρμόζοντάς τη στα χειριστήριά τους. Προσφέροντας αυξημένη ταχύτητα επικοινωνίας του υπολογιστή με το χειριστήριο, καθώς και τη δυνατότητα σύνδεσης περισσότερων από μία συσκευές, σιγά σιγά θα οδηγήσουν στην εξάλειψη της gameport.

Ακόμη μία τεχνολογία την οποία συναντάμε στα σύγχρονα χειριστήρια είναι αυτή της ανάδρασης, το λεγόμενο force feedback. Εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο joystick της Microsoft, το Sidewinder Force Feedback, και προσφέρει στο χρήστη τη δυνατότητα να νιώθει κραδασμούς στο joystick την ώρα που παίζει. Σήμερα, όλο και περισσότερες εταιρίες κυκλοφορούν τα μοντέλα τους με τη συγκεκριμένη τεχνολογία. Συνηθίζεται πάντως το force feedback να ενσωματώνεται σε τιμονιέρες, ώστε ο παίκτης να νιώθει πράγματι την οδήγησή του. Υπάρχουν δύο πρότυπα εφαρμογής του: το I-Force, το πλέον διαδεδομένο που χρησιμοποιείται από τα περισσότερα μοντέλα της αγοράς, και το πρότυπο DirectX της Microsoft, το οποίο χρησιμοποιείται μόνο από τα χειριστήρια της εταιρίας. Δυστυχώς, τα παιχνίδια της Microsoft είναι σχεδιασμένα να δουλεύουν μόνο με το συγκεκριμένο πρότυπο. Δεν καταφέραμε να δουλέψουμε κάποιο μη-Microsoft παιχνίδι με το Formula Force της Logitech, αν και το τιμόνι της Microsoft έχει πλήρη συμβατότητα με όλα τα παιχνίδια.

Οι κυρίαρχοι της αγοράς αυτή τη στιγμή είναι τα gamepads, αφού ενσωματώνουν πολλές λειτουργίες. Πρωτοεμφανίστηκαν στις παιχνιδομηχανές και αφού απέδειξαν τη μεγάλη χρησιμότητά τους, μεταφέρθηκαν στο PC με διάφορες προσθήκες, κάνοντάς τα ακόμα περισσότερο ελκυστικά. Μπορούν άνετα να χρησιμοποιηθούν για όλα τα παιχνίδια. Τόσο σε ένα sport game όπως το NBA Live όσο και σε ένα flight sim, τα καλά gamepads ανταποκρίνονται άριστα.

Εμείς σας παρουσιάζουμε μερικά από τα καλύτερα και πιο αντιπροσωπευτικά χειριστήρια της αγοράς. Οι τιμές, γενικά, είναι προσιτές για το μέσο χρήστη. Βέβαια υπάρχουν περιπτώσεις, όπως το Force Feedback, τιμόνι της LOGITECH, που η τιμή ξεπερνά τα όρια του προσιτού, αλλά αυτό είναι το αντίτιμο των καινούριων τεχνολογιών. Πάντως πιστεύουμε ότι ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις ανάγκες του καθενός θα βρείτε αυτό που σας ταιριάζει.

Logitech Wingman Formula Force USB

Πέρα από τα απλά joypads που υπάρχουν για να ικανοποιούν όλους τους χρήστες κάθε είδους παιχνιδιών, υπάρχουν χειριστήρια που προορίζονται για μία συγκεκριμένη κατηγορία



παιχνιδιών. Ο λόγος για τα τιμόνια, τα οποία αποτελούν αντικείμενο του παρόντος συγκριτικού.

Η Logitech, μία εταιρία γνωστή κυρίως για τα ποντίκια που κατασκευάζει, μας έστειλε δύο τιμόνια USB, χαρακτηρισμός που σημαίνει ότι συνδέονται στη συνηθισμένη θύρα της κάρτας ήχου. Το πρώτο, μάλιστα, το Formula Force, είναι τιμόνι ανάδρασης - μας επιτρέπει δηλαδή να αισθανόμαστε τους παραγόμενους κατά τη διάρκεια της δράσης κραδασμούς, γεγονός που κάνει την οδήγηση ακόμα πιο ρεαλιστική.

Η σχεδιασή του είναι πολύ πετυχημένη. Εχει αγωνιστικό σχήμα, ενώ ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα τιμόνια λόγω του κόκκινου χρώματός του. Πάνω στο τιμόνι υπάρχουν έξι πλήρως προγραμματιζόμενα πλήκτρα, τα τέσσερα εκ των οποίων βρίσκονται στο μπροστινό μέρος. Τα άλλα δύο είναι δύο μικρά "πτερύγια" προσαρμοσμένα στο πίσω μέρος του τιμονιού και χρησιμοποιούνται κυρίως για την αλλαγή ταχυτήτων, αντικαθιστώντας το λεβιέ. Το τιμόνι συνοδεύει μία πλαστική βάση με τα πετάλια, το γκάζι και το φρένο. Η κατασκευή του όλου συστήματος είναι προσεγμένη. Το τιμόνι περιβάλλεται από μία συνθετική μεμβράνη για να μη γλιστράει, ενώ η βάση για τα πετάλια έχει κατασκευαστεί από αντιολισθητικό υλικό, ώστε να μη φεύγει με μια γερή γκαζιά.

Η όλη εγκατάσταση γίνεται πανεύκολα. Το τιμόνι σταθεροποιείται πάνω στην επιφάνεια χρήσης με δύο "κάβουρες" που μαγκώνουν στην άκρη και κάτω από αυτήν. Συνδέοντας το τιμόνι στην πρίζα και το USB, τα Windows το αναγνωρίζουν αυτόματα και βάζουν τους απαραίτητους drivers από το CD. Μέσω των drivers μπορούμε να ρυθμίσουμε τη δύναμη της ανάδρασης (μέχρι 150%) για ακόμα περισσότερο ρεαλισμό. Επίσης, έχουμε τη δυνατότητα να προγραμματίσουμε τα πλήκτρα για κάθε παιχνίδι και να το φορτώνουμε κατευθείαν μέσα από τους drivers.

Κατά τη διάρκεια του crash test, το Formula Force τα πήγε περίφημα. Η ποιότητα οδήγησης είναι άψογη και η ανταπόκριση πλήρης τόσο σε παιχνίδια που υποστηρίζουν force feedback όσο και σε άλλα που δεν το υποστηρίζουν. Ειδικά στα πρώτα, όπως τα Colin McRae, MotorHead και Need For Speed 3, η οδήγηση ήταν άλλου επιπέδου. Μόνο στα coin-op έχουμε ξαναδεί κάτι τέτοιο. Αν και είναι αρχή ακόμα και οι εταιρίες παραγωγής software δεν έχουν μάθει πλήρως πώς να χρησιμοποιούν στο έπακρο την καινούρια τεχνολογία ανάδρασης, εντούτοις τα αποτελέσματα είναι εντυπωσιακά. Πάντως, περιμένουμε τα καινούρια rallies με αγωνία. Το μόνο πρόβλημα που διαπιστώσαμε είναι η σχετικά μικρή περιστροφή του τιμονιού, περίπου 200 μοίρες συνολικά. Το πρόβλημα ωστόσο δεν ήταν ιδιαίτερα έντονο στα παιχνίδια με το force feedback ενεργοποιημένο. Τέλος, στο όλο πακέτο υπάρχουν και δύο παιχνίδια, το Motorhead και το F1 της UbiSoft.

Logitech Wingman Formula

Το δεύτερο τιμόνι της Logitech που ήρθε στα γραφεία μας. Βλέποντας και συγκρίνοντάς το με το Formula Force, θα έλεγε κάποιος ότι πρόκειται για το ίδιο μοντέλο. Μόνο το χρώμα του τιμονιού αλλάζει, τουλάχιστον εξωτερικά. Ουσιαστικά, η μόνη διαφορά τους είναι ότι το Formula Force χρησιμοποιεί την τεχνολογία ανάδρασης (force feedback), ενώ το Formula είναι ένα "απλό" τιμόνι.

Οπως γράψαμε, εξωτερικά τα δύο τιμόνια είναι ίδια. Τα πλήκτρα έχουν την ίδια διάταξη: τέσσερα επάνω στο τιμόνι και δύο πτερύγια στην πίσω πλευρά του για την αλλαγή ταχυτήτων. Η αίσθηση είναι ολόιδια, αφού είναι κατασκευασμένα από το ίδιο υλικό. Μέχρι και η βάση με τα πετάλια είναι ίδια.



Ωστόσο η διαφορά που προσφέρει το Force Feedback φαίνεται στα παιχνίδια. Οσα παιχνίδια δοκιμάσαμε είχαν άψογη ανταπόκριση. Το Formula Force, όμως, μας είχε καλομάθει και έτσι το μικρότερο μοντέλο της Logitech δεν μας εντυπωσίασε. Πάντως, είναι ένα από τα καλύτερα τιμόνια της αγοράς, σε τιμή αρκετά χαμηλότερη από αυτή του Force, ενώ συνοδεύεται από τα παιχνίδια Motorhead και F1 της UbiSoft. Μία σίγουρη επιλογή.

Thrustmaster Formula T2

Η εταιρία Thrustmaster είναι ίσως η πιο επιτυχημένη εταιρία στον τομέα της κατασκευής χειριστηρίων. Κάθε μοντέλο της



προκαλεί το θαυμασμό, αφού είναι άρτια κατασκευασμένο, χωρίς το παραμικρό ψεγάδι. Το τιμόνι που έφθασε στα γραφεία μας, το Formula T2, είναι ίσως το πιο πετυχημένο που έχει κυκλοφορήσει. Αν και λίγο παλιό, ακόμα "δείχνει τα δόντια του" και αντέχει άνετα στον ανταγωνισμό. Περιλαμβάνει και σετ με πετάλια (γκάζι και φρένο). Το πρωτοποριακό στη σχεδιασή του είναι η παρουσία λεβιέ ταχυτήτων δεξιά του τιμονιού. Ο λεβιές έχει δύο θέσεις (επάνω και κάτω), χωρίς όμως να σταθεροποιείται σε κάποια από τις δύο. Αλλάζοντας ταχύτητα (δηλαδή, ανεβάζοντας ή κατεβάζοντας το λεβιέ), αμέσως επανέρχεται στην αρχική θέση του. Οταν θέλουμε να ανεβάζουμε συνεχόμενα ταχύτητες, ανεβάζουμε συνεχώς το λεβιέ, αφού πρώτα τον αφήσουμε να επανέλθει στη "νεκρή" θέση του. Πάντως, ο λεβιές μπορεί να προγραμματιστεί ώστε να επιτελεί τη λειτουργία συγκεκριμένων πλήκτρων μέσα από κάθε παιχνίδι, οπότε μπορούμε να του αναθέσουμε άλλες λειτουργίες. Πάνω στο τιμόνι υπάρχουν ακόμα δύο πλήκτρα, πλήρως προγραμματιζόμενα και αυτά.

Το τιμόνι είναι από πλαστικό και καλύπτεται από συνθετικό δέρμα. Η γωνία που διανύει από το ένα

άκρο έως το άλλο είναι αρκετά μεγάλη και ικανοποιεί πλήρως. Η αίσθηση που δίνει στον οδηγό πλησιάζει αυτή της πραγματικής οδήγησης. Η σταθεροποίησή του πάνω στην επιφάνεια χειρισμού του γίνεται με τους κλασικούς κάβουρες. Σημειωτέον ότι υπάρχουν και βεντούζες για καλύτερα αποτελέσματα. Τα πετάλια είναι σκληρά και η βάση τους κατασκευασμένη από αντιολισθητικό υλικό.

Γενικά, το τιμόνι της TM είναι από τα κορυφαία της αγοράς, αν και η τιμή του είναι λίγο "τσιμπημένη".

Blaze VRF1

Το τιμόνι της εταιρίας Blaze είναι μακράν το φθηνότερο του συγκριτικού μας. Με τόσο χαμηλή τιμή δεν περιμέναμε κάτι το εκπληκτικό. Και δεν πέσαμε έξω: Η κατασκευή του θυμίζει περισσότερο φθηνό παιχνίδι για



μικρά παιδιά παρά περιφερειακό για PC. Το πλαστικό από το οποίο είναι κατασκευασμένο είναι χαμηλής ποιότητας. Το τιμόνι έχει σχήμα ημικύκλιου και θυμίζει τιμόνι διαστημόπλοιου παρά αυτοκινήτου. Πάνω σε αυτό υπάρχουν οκτώ πλήκτρα. Δυστυχώς όμως, και αφού με το VRF1 δεν υπήρχαν drivers, καταφέραμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο τα μισά. Το μοναδικό πλεονέκτημα του τιμονιού είναι η δυνατότητα ρύθμισης του ύψους του. Ετσι μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε ως τιμόνι μοτοσικλέτας/αυτοκινήτου είτε ως τιμόνι νταλίκας(!!!). Από την άλλη, η γωνία που διαγράφει από το ένα άκρο στο άλλο είναι μικρότερη των 180 μοιρών και μάλλον ανεπαρκής για σωστό παίξιμο. Τα πετάλια που το συνοδεύουν βρίσκονται πάνω σε μία εξαιρετικά μικρή βάση. Για άλλη μία φορά φαίνεται η προχειρότητα της κατασκευής του, αφού η βάση δεν είναι αντιολισθητική, ενώ σε κάθε πάτημα του γκαζιού ή του φρένου έχουμε την εντύπωση ότι θα διαλυθεί.

Το γεγονός ότι το πακέτο δεν περιέχει drivers μας ανάγκασε να το δηλώσουμε ως Thrustmaster Formula T1/T2. Ετσι αναγνωρίστηκαν μόνο τα τέσσερα πλήκτρα του. Κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών, το τιμόνι ανταποκρινόταν μεν, είχαμε όμως την εντύπωση ότι δεν θα αντέξει μέχρι τέλους και... θα μας μείνει στα χέρια.

Καταλήγοντας, η τιμή του αντικατοπτρίζει πλήρως το VRF1. Το προτείνουμε μόνο σε όσους δεν διαθέτουν οικονομική ευχέρεια, αλλά και σε αυτούς που έχουν απαλό άγγιγμα και δεν θα το διαλύσουν με απότομες κινήσεις.

Dexxa Steering Wheel

Σειρά έχει το τιμόνι της Dexxa. Το εν λόγω τιμόνι είναι απλό (δεν υποστηρίζει δηλαδή force feedback), έχει δύο fire buttons μπροστά και έναν λεβιέ δύο ταχυτήτων. Επιπλέον διαθέτει δύο πετάλια (γκάζι και φρένο), τα οποία είναι μεγάλα και δεν θα σας δυσκολέψουν στη χρήση τους. Για τη στήριξή του το τιμόνι διαθέτει βεντούζες στη βάση του αλλά και μεταλλικούς σφιγκτήρες στο μπροστινό τμήμα του για επιπλέον σταθερότητα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το τιμόνι ανταποκρίθηκε άψογα. Στο εγχειρίδιο που περιλαμβάνεται στη συσκευασία του το τιμόνι αναφέρεται ως "2 axis 2 button joystick", χαρακτηρισμός που του επιτρέπει να αξιοποιεί μόνο το λεβιέ ή τα πλήκτρα (ανάλογα με το παιχνίδι). Για την πλήρη αξιοποίηση των πλήκτρων αλλά και του λεβιέ ταχυτήτων πρέπει να δηλωθεί ως "2 axis 4 button joystick", χωρίς να ενεργοποιηθεί η επιλογή των



rudder/pedals. Η σύνδεσή του δεν προκαλεί πρόβλημα, αφού είναι πολύ απλή και περιγράφεται με λεπτομέρεια στο εγχειρίδιο.

Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

Η γνωστή σε όλους κατασκευάστρια εταιρία αποδεικνύει ότι εκτός από λειτουργικά συστήματα μπορεί να κατασκευάζει joysticks αλλά και force feedback wheels. Εμείς θα σταθούμε στο δεύτερο, δηλαδή στα τιμόνια της.

Το Sidewinder Force Feedback Wheel είναι



ένα τιμόνι καλοσχεδιασμένο και βολικό. Μπροστά από αυτό υπάρχουν συνολικά έξι fire buttons, τα οποία συμπληρώνονται με άλλα δύο στο πίσω μέρος του. Μπροστά και στη μέση του τιμονιού υπάρχει το πλήκτρο για την ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση του feedback. Η τοποθέτησή του επάνω στην επιφάνεια χρήσης είναι απλή και πραγματοποιείται μέσω ενός σφιγκτήρα, ο οποίος κλειδώνει πιέζοντας από κάτω έναν πλαστικό λεβιέ. Τα πετάλια έχουν καλή θέση και δεν κουράζουν, η δε σύνδεση του τιμονιού με τα πετάλια είναι εύκολη και περιγράφεται αναλυτικά στο εγχειρίδιο χρήσης.

Το τιμόνι συνοδεύεται -εκτός από το software εγκατάστασής του- από δύο παιχνίδια, το Monster Truck Madness 2 και το Precision Racing, και τα δύο της Microsoft φυσικά. Το software εγκατάστασης ήταν ιδιαίτερα εύχρηστο και κυρίως αποτελεσματικό. Εγκαθιστώντας το συνοδευτικό software, το τιμόνι δηλώνεται αυτόματα στο control panel, χωρίς να χρειαστεί καμία δική μας παρέμβαση. Ακόμα, μέσω ενός editor πλήκτρων, μπορούμε να αντικαταστήσουμε τα fire buttons του τιμονιού και τις κινήσεις του με πλήκτρα της αρεσκείας μας. Εκτός από τον editor, μέσα από το control panel μπορούμε να ενεργοποιήσουμε και ένα ξεχωριστό interface που χρησιμοποιείται για calibration του τιμονιού. Ετσι, μέσα από το interface αυτό, μπορούμε να χαμηλώσουμε ή να δυναμώσουμε τη δύναμη του force feedback ή ακόμα και να ρυθμίσουμε την επαναφορά του τιμονιού έπειτα από κάποιο τρακάρισμα. Τελειώνοντας με το software, πρέπει να σημειωθεί ότι μπορούμε να δοκιμάσουμε άμεσα την ανταπόκριση του force feedback μέσω της επιλογής "Test forces" που υπάρχει στα Properties.

Η Microsoft μας άφησε για άλλη μία φορά άφωνους (με την καλή έννοια αυτή τη φορά), αφού -εκτός όλων των προαναφερθέντων- η τιμή πώλησής του είναι χαμηλή σε σχέση με αυτά που προσφέρει.

QuickShot SkyMaster

Η QuickShot, από τις παλαιότερες εταιρίες στο χώρο κατασκευής joysticks, παρουσιάζει το SkyMaster, ένα από τα καινούρια μοντέλα της που απευθύνονται στους flight simulators. Είναι αρκετά ελαφρύ και η κατασκευή του δεν εμπνέει μεγάλη εμπιστοσύνη. Ομως στην πράξη είναι αρκετά καλό. Εχει τέσσερα fire



buttons, ένα throttle και ένα hat switch. Επίσης διαθέτει ρυθμιστικά για τους x και y άξονες. Δυστυχώς, το hat και το throttle δεν είναι δυνατό να λειτουργούν ταυτόχρονα, αφού στο κάτω μέρος του joystick υπάρχει ένας διακόπτης με τρεις θέσεις (Off, Hat, Throttle), για να διαλέγουμε κάθε φορά τι θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε.

Η εγκατάσταση στα Windows είναι απρόσκοπτη. Μπορούμε να το δηλώσουμε με πολλές μορφές, ανάλογα με την επιλογή που έχουμε κάνει στο διακόπτη. Οι επιλογές μας είναι οι εξής: 4-button joystick (διακόπτης στο Off), 4-button joystick with throttle (διακόπτης στο Throttle) και Thrustmaster Flight Control System (διακόπτης στο Hat).

Στην πράξη, το SkyMaster έχει αρκετά καλή απόκριση. Η αίσθηση που επιτρέπει στο χρήστη είναι πολύ καλή, καθώς η λαβή του εφαρμόζει απόλυτα στο χέρι. Η πρόσβαση στα fire buttons είναι άνετη και δεν κουράζει. Δυστυχώς, δεν υπάρχουν βεντούζες για να το συγκρατούν σε μια επιφάνεια, γεγονός που σε συνδυασμό με το μικρό βάρος του προκαλεί προβλήματα.

Πάντως, σε γενικές γραμμές αφήνει άριστες εντυπώσεις, ως ένα joystick με πολλές λειτουργίες και χαμηλή τιμή. Μία σίγουρη αγορά για τους fans των flight simulators.

QuickShot GENX700K

Ακόμα ένα μοντέλο της QuickShot. Το GENX700K ξεχωρίζει καταρχήν για την άψογη και στιβαρή σχεδίασή του όπως και για το πρωτότυπο και όμορφο throttle. Το throttle έχει ωοειδές σχήμα και το χέρι "κάθεται", γεγονός που το καθιστά πολύ βολικό. Ακόμα, πάνω του έχει τέσσερα fire buttons, έτσι τοποθετημένα ώστε ο χρήστης να μην ψάχνει να τα βρει την ώρα του παιχνιδιού. Ως joystick είναι πολύ σταθερό, και αυτό λόγω του ότι είναι μεταλλικό στο κάτω μέρος του. Βέβαια, όλα αυτά συνεπάγονται μεγάλη επιφάνεια για την τοποθέτησή του. Εκτός από το throttle, έχει hat και rudder στο stick, τα οποία είναι πολύ εύχρηστα. Τα δύο τελευταία επιλέγονται το καθένα ξεχωριστά ή και τα δύο μαζί μέσω πλήκτρων που υπάρχουν στη βάση του joystick. Για να λειτουργήσει χρειάζεται να συνδεθεί, εκτός από τη θύρα gameport και με το πληκτρολόγιο (υποστηρίζει AT και PS2), αφού οι κινήσεις των rudder, hat και fire buttons συνήθως αντιστοιχούν σε πλήκτρα του



πληκτρολόγιου. Πρόκειται για ένα σημαντικό πλεονέκτημα όταν παίζουμε παιχνίδια στα οποία υπάρχει η ευχέρεια αλλαγής των λειτουργιών των πλήκτρων.

Οσον αφορά στη χρήση του, το stick είναι χαλαρό στις κινήσεις, γεγονός που σε συνδυασμό με τα βολικά hat και throttle αλλά και τη σταθερότητά του κάνει το παιχνίδι απόλαυση και επιτρέπει στο χρήστη να κινεί το stick χωρίς να ιδρώνει.

Στη συσκευασία περιέχεται δισκέτα με drivers, όπως και εγχειρίδιο που περιγράφει την εγκατάσταση του joystick και των drivers. Ενα μειονέκτημα των drivers είναι το ότι δεν είναι δυνατό να επιλεγεί το hat με το throttle μαζί, αφού υπάρχει το ίδιο joystick δύο φορές, με επιλογή ή hat ή throttle. Ετσι, λοιπόν, καλό θα ήταν να δηλωθεί ως CH FLIGHSTICK PRO, ώστε να υποστηρίζει και τις δύο λειτουργίες.

Τέλος, όσον αφορά στην τιμή του, κρίνεται πάρα πολύ καλή για όσα προσφέρει. Αν μάλιστα ήταν και force feedback, θα άγγιζε το τέλειο.

Primax Mediastorm Excalibur

Η πρώτη πρόταση της Primax στα joysticks είναι το Excalibur. Το joystick αυτό ξεχωρίζει



από την πρωτότυπη σχεδίασή του. Συμπεριλαμβάνει hat, throttle, rudder on stick, τέσσερα fire buttons, όπως και turbo buttons για καθένα ξεχωριστά. Το εγχειρίδιο είναι λεπτομερειακό, ενώ οι drivers του CD προκαλούν κάποιο πρόβλημα κατά το calibration, οπότε είναι καλύτερο να δηλωθεί ως CH Flightstick pro και να μη χρησιμοποιηθούν οι drivers καθόλου.

Ως προς τη χρήση του το joystick είναι σταθερό ενώ το stick λίγο σκληρό, ανταποκρίνεται ωστόσο σχετικά καλά. Το throttle είναι κάπως μικρό και θέλει λίγη προσοχή, γιατί καμιά φορά γλιστράει από το χέρι.

Primax Ultra Striker Max

Ακόμα ένα εντυπωσιακό flightstick με πολλές λειτουργίες. Μάλιστα, το Ultra Striker εξομοιώνει ακόμα περισσότερες λειτουργίες. Η σχεδίασή του το κάνει να ξεχωρίζει από τα



υπόλοιπα μοντέλα. Η εργονομία του αγγίζει το άριστα. Αν και διαθέτει πολλές λειτουργίες, εντούτοις ο χρήστης δεν δυσκολεύεται καθόλου στο χειρισμό του. Εχει τέσσερα fire buttons, ένα hat switch και ένα throttle. Μάλιστα, το throttle ξεχωρίζει από όσα έχουμε δει μέχρι στιγμής, γιατί δεν έχει μορφή "ροδέλας", αλλά είναι ένα μικρό button, ανάλογο του volume των χειριστηρίων των τηλεοράσεων.

Αν και διαφέρει, είναι αρκετά πρακτικό. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι όλα τα προαναφερθέντα (εκτός από το ένα trigger) ελέγχονται με τον αντίχειρα, γεγονός που απαιτεί εξάσκηση - δηλαδή τρία fire buttons, το hat και το throttle ελέγχονται με ένα δάχτυλο.

Εκτός αυτών, στο μπροστινό μέρος του Ultra Striker υπάρχει ένας διακόπτης με τέσσερις θέσεις, μέσω του οποίου είναι δυνατή η επιλογή τεσσάρων διαφορετικών λειτουργιών για το χειριστήριο. Η διαφορά σε σχέση με το stick της QuickShot είναι ότι μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονα τόσο το hat όσο και το throttle καθώς και όλα τα fire buttons. Η εν λόγω ρύθμιση επιτυγχάνεται βάζοντας το διακόπτη στη θέση δύο και δηλώνοντας στα Windows CH FLIGHTSTICK PRO.

Στην πράξη τώρα, όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται άψογα. Ειδικά όταν δηλώσουμε το joystick ως flightstick όλα οι flight simulators αποκτούν άλλη διάσταση και, καθώς πρόκειται για μία στιβαρή κατασκευή δεν προξενούνται προβλήματα "μετατόπισης" κατά τη διάρκεια μιας σκληρής αερομαχίας.

Logitech Wingman Joystick

Ακόμα ένα joystick με λειτουργίες σχεδόν αποκλειστικά για flight simulators. Δυστυχώς, όμως, δεν προσφέρει αρκετά για να διατηρηθεί ψηλά στον ανταγωνισμό. Είναι ένα



flightstick με άριστη ποιότητα κατασκευής, αφού η βάση του είναι μεγάλη και το κρατάει με άνεση σταθερό, η δε λαβή του εργονομική με τέλεια εφαρμογή στο χέρι. Δεν προσφέρει όμως αρκετά: Εχει μόνο δύο fire buttons που κρίνονται ανεπαρκή για να παιχτεί οποιοδήποτε παιχνίδι, πόσο μάλλον ένας εξομοιωτής πτήσης με άφθονες λειτουργίες. Επιπλέον υπάρχει ένα throttle σε μορφή ροδέλας καθώς και ρυθμιστικά για τη σταθεροποίηση των x και y αξόνων. Στο κουτί του Wingman υπάρχει και το Warbirds, ένας εξομοιωτής πτήσης για παιχνίδι στο Internet.

Η εγκατάσταση γίνεται άνετα. Στα Windows δηλώνεται ως 3-axis 2-button joystick. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το Wingman έχει άριστη απόκριση. Το όλο πρόβλημα περιορίζεται στην έλλειψη περισσότερων fire buttons. Με μόνο δύο πλήκτρα και το throttle είμαστε αναγκασμένοι να χρησιμοποιούμε και το πληκτρολόγιο.

Αν και σε γενικές γραμμές είναι ένα καλό χειριστήριο, δεν συνιστάται για τους φανατικούς φίλους των flight simulators.

Thrustmaster Topgun Joystick

Το Topgun είναι ένα από τα παλιά μοντέλα της Thrustmaster στο χώρο των joysticks. Η παλαιότητά του όμως δεν σημαίνει κάτι κακό. Αντίθετα, μάλιστα, αποδείχθηκε ότι είναι ένα από τα καλύτερα ανάμεσα σε αυτά που δοκιμάσαμε.



Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο flightstick με τέσσερα fire buttons σε περίεργο -αλλά αρκετά πρακτικό- σχηματισμό και ένα hat switch. Από τα πιο ογκώδη και χοντροκομμένα joysticks, μόνο η εξωτερική εμφάνισή του μαρτυρά τα χρόνια του. Ο μοχλός του είναι σκληρός, αλλά αντέχει σε κάθε απότομη κίνηση. Τις περισσότερες φορές όμως χρειάζεται να κρατάμε τη βάση του με το άλλο χέρι. Δυστυχώς, δεν "κολλάει" στις επιφάνειες πάνω στις οποίες το στηρίζουμε και πάντα υπάρχει ο κίνδυνος να βρεθεί στον αέρα με μια απότομη κίνηση.

Το Topgun δηλώνεται στα Windows ως Thrustmaster Flight Control System. Γενικά, η εγκατάστασή του είναι πανεύκολη, όπως όλων των joysticks. Παίζοντας διαπιστώσαμε τη μοναδικότητά του: Ο σκληρός μοχλός είναι ό,τι πρέπει για άγριες κινήσεις, αν μάλιστα υπήρχε τρόπος για να σταθεροποιείται πάνω στην επιφάνεια χρήσης, θα αποτελούσε τον καλύτερο φίλο των "πιλότων".

Destiny d5

Το joystick της Destiny είναι κάτι το απλό και συνηθισμένο, αφού δεν έχει να επιδείξει κάτι παραπάνω από τα υπόλοιπα joysticks. Εχει rudder πάνω στο stick (twisting rudder), hat και throttle. Το throttle έχει μορφή ροδέλας και είναι τοποθετημένο στη βάση, κάτω αριστερά



και λοξά του joystick, θέση που καθιστά τη χρήση του άβολη. Ακόμα ένα χαρακτηριστικό μειονέκτημα του stick είναι το ότι είναι πολύ "σφιχτό" στις κινήσεις του, γεγονός που το καθιστά δύσχρηστο, με πιθανότητα να μετατοπιστεί από τη θέση του.

Πέρα από τα μειονεκτήματα ωστόσο, έχει και κάποια θετικά, τα οποία δυστυχώς είναι πολύ λίγα: Υπάρχουν συνολικά οκτώ fire buttons, εκ των οποίων τα τέσσερα είναι τοποθετημένα σε καλή θέση κάτω αριστερά, στη βάση του joystick, ενώ τα υπόλοιπα πάνω στο stick. Ακόμα ένα πλεονέκτημα είναι το μικρό stick και τα fire buttons που είναι με τέτοιο τρόπο τοποθετημένα πάνω του ώστε να δίνουν ωραία αίσθηση. Κλείνοντας, το joystick έχει drivers για τα Windows καθώς και εγχειρίδιο εγκατάστασης.

Τα gamepads εμφανίστηκαν για πρώτη φορά στην αγορά μαζί με τις παιχνιδομηχανές, το NES και το Master System. Είναι χειριστήρια σχεδιασμένα για να παίζονται άνετα όλων των ειδών τα παιχνίδια, σε αντίθεση με τα steering wheels και τα flightsticks που προσανατολίζονται σε συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιών. Ετσι, ο ανταγωνισμός είναι μεγάλος ανάμεσα στις εταιρίες και τα μοντέλα που κυκλοφορούν πολλά.

Το πρώτο gamepad που δοκιμάσαμε είναι το Digital ThunderPad της Logitech. Μάλιστα, στο ίδιο κουτί υπήρχαν δύο τέτοια pads μαζί με ένα καλώδιο για ταυτόχρονη σύνδεση στην ίδια gameport. Το δοκιμάσαμε και δούλεψε, αλλά δυστυχώς τα Windows δεν αναγνωρίζουν πάνω από οκτώ πλήκτρα και έτσι δούλευαν μόνο τέσσερα στο καθένα. Το πακέτο περιέχει και το Actua Soccer 2.

Το ThunderPad αποτελείται από έναν σταυρό οκτώ κατευθύνσεων και οκτώ πλήκτρα, πλήρως προγραμματιζόμενα μέσα από τους drivers που έρχονται με το πακέτο. Είναι πολύ ελαφρύ και εφαρμόζει άψογα στα δύο χέρια. Η ανταπόκρισή του είναι ικανοποιητική και σε συνδυασμό με το δεύτερο gamepad προσφέρει πολλές ευχάριστες ώρες. Η Primax στα joypads μας προσφέρει το Conqueror, το οποίο είναι λίγο μεγάλο σε σχέση με τα υπόλοιπα που συγκρίναμε, αλλά πολύ ξεκούραστο. Αυτό οφείλεται στη σχεδίασή του, αφού έχει μεγάλα κρατήματα για τα χέρια σε σχήμα μισοφέγγαρου. Ακόμα, υποστηρίζει rudder και throttle τοποθετημένα πολύ κοντά μεταξύ τους, με αποτέλεσμα μερικές φορές ο χρήστης να μπερδεύεται. Μαζί με το joypad, η Primax δίνει και ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι, το Heart of Darkness (OEM version). Δισκέτα με drivers δεν υπήρχε, οπότε δηλώνεται στο control panel ως 4 button flight yoke with throttle with rudder option. Η εγκατάστασή του είναι πολύ απλή και περιγράφεται στο εγχειρίδιο που έχει το joypad.



DEXXA GAMEPAD

Η πρόταση της Destiny στα joypads είναι τα joypad D1 και D2 advanced. Οι διαφορές που έχουν αυτά τα δύο joypads είναι σημαντικές. Αρχίζοντας από τις εξωτερικές, βλέπουμε ότι το d1 είναι πιο στρογγυλό ως προς το σχήμα του, θυμίζοντας λίγο joypad PlayStation, ενώ το d2 καλύτερο στο να κρατιέται λόγω των κρατημάτων σχήματος κώνου που φέρει για τα χέρια, τα οποία βρίσκονται στις πίσω γωνίες του pad. Αλλες διαφορές είναι ότι το d1 έχει τέσσερα fire buttons ενώ το d2 έξι και άλλα δύο από κάτω, εκεί όπου στηρίζονται οι δείκτες του χεριού (σύνολο οκτώ). Επιπλέον, και τα δύο joypads υποστηρίζουν προαιρετικά hat και turbo function (το παλιό και καλό autofire), μέσω πλήκτρων που υπάρχουν μπροστά και από επάνω στο joypad. Κάτι ακόμα που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι δίπλα από αυτά τα πλήκτρα υπάρχει ακόμα ένα, το reset, το οποίο δεν καταλάβαμε σε τι χρησιμεύει, αφού εκτός του ότι δεν αναφέρεται τίποτα γι' αυτό στο εγχειρίδιο, δεν επιτέλεσε καμία



DESTINY d1



QUICKSHOT SUPER FIGHTPAD



PRIMAX CONQUEROR



DESTINY d2

λειτουργία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τέλος, στη συσκευασία του το d2 έχει drivers και εγχειρίδιο, ενώ το d1 μόνο εγχειρίδιο, η δε διαφορά μεταξύ τους ως προς την τιμή είναι περίπου 2.000 δρχ.

Το gamepad της Dexxa ξεχωρίζει από το μικρό σχήμα του, το οποίο θυμίζει μπούμερανγκ. Εχει οκτώ fire buttons διατεταγμένα σε κάπως άβολη θέση. Ετσι, λοιπόν, τα δύο fire buttons μπροστά στο gamepad είναι turbo buttons, για τα πλήκτρα Α και Β, ενώ τα πλήκτρα Ε και F είναι throttle και rudder αντίστοιχα. Αυτή η λειτουργία (δηλαδή το να έχει μόνο ένα πλήκτρο για rudder και άλλο ένα για throttle) δεν χρησιμεύει σε τίποτα, γιατί το συγκεκριμένο πλήκτρο του rudder στρίβει μόνο αριστερά, ενώ όσον αφορά στο throttle αυξάνεται μόνο η ταχύτητα. Κατά τη χρήση του, το gamepad ανταποκρινόταν αρκετά καλά και δεν μας προκάλεσε άλλα προβλήματα.

Τέλος, η QuichShot μας έστειλε δύο από τα μοντέλα της. Το Super FightPad είναι ένα απλό 6-button pad. Εχει έναν διακόπτη με τον οποίο επιλέγουμε να χρησιμοποιούμε έξι πλήκτρα ή τέσσερα και δύο turbo. Δυστυχώς δεν συνοδεύεται από drivers. Ετσι δούλεψε μόνο ως 4-button joypad. Είναι χοντροκομμένο και άβολο και γενικά δεν πρέπει να αποτελεί ούτε καν εναλλακτική λύση. Το δεύτερο pad όμως, το X2 PAD, είναι καλή επιλογή. Δουλεύει τόσο ως ψηφιακό όσο και ως αναλογικό, διαθέτοντας έναν σταυρό οκτώ κατευθύνσεων και έναν μικρό μοχλό. Διαθέτει έξι fire buttons και ένα throttle, χωρίς όμως να τα χρησιμοποιεί ταυτόχρονα. Δουλεύει είτε τα έξι πλήκτρα, είτε τέσσερα πλήκτρα και το throttle. Μάλιστα, έχει διακόπτη για να χρησιμοποιεί τα επιπλέον δύο πλήκτρα ως turbo buttons. Τέλος, έχει ένα επιπλέον πλήκτρο που χρησιμοποιείται όταν το pad είναι στο throttle mode και φέρνει αυτόματα το throttle στη minimum θέση του. Εργονομικά τα πάει τέλεια, επιτρέποντας στα δύο χέρια να εφαρμόζουν τέλεια πάνω του. Αποτελεί μία φθηνή αλλά πολύ καλή λύση.



LOGITECH DIGITAL THUNDERPAD



QUICKSHOT X2 PAD









Επίλογος

Μετά τις εξαντλητικές δοκιμές του "PCM" μπορούμε να πούμε ότι πήραμε μια γενική εικόνα της αγοράς καθώς δοκιμάσαμε joysticks όλων των κατηγοριών και τιμών. Πρέπει να αναφέρουμε ότι οι κάτοχοι συμβατών με SoundBlaster καρτών ήχου ίσως αντιμετωπίσουν προβλήματα ασυμβατότητας της gameport τους με κάποια από τα joysticks. Οι κάρτες ήχου της Creative Labs είναι οι μοναδικές που έχουν 100% συμβατότητα με όλα τα joysticks, γι' αυτό προτείνουμε να δοκιμάσετε το joystick που θέλετε προτού το αγοράσετε.

Συμπερασματικά, πρέπει να αποδώσουμε τα εύσημα στην Primax για τα κορυφαία μοντέλα της. Αν και καινούρια στο χώρο, κατάφερε να μας εντυπωσιάσει, ειδικά με τα πολύ πετυχημένα flightstick. Πολύ περισσότερο, δε, μας εξέπληξαν οι τιμές της, που είναι από τις χαμηλότερες της αγοράς. Επίσης, η QuickShot, με εμπειρία χρόνων στο χώρο, κατάφερε να διακριθεί με το GENX 700K, ένα flightstick με ειδικό βάρος.

Από τις τιμονιέρες ξεχώρισε το Formula Force της Logitech, για ευνόητους λόγους, αφού χρησιμοποιεί την τεχνολογία force feedback. Αν και η τιμή του είναι λίγο αυξημένη σε σχέση με τον ανταγωνισμό (MS Force Feedback), η ποιότητα κατασκευής του το ανεβάζει σε άλλα επίπεδα. Το μικρότερο μοντέλο της Logitech είναι αρκετά καλό, εντούτοις προτείνουμε το γερασμένο μεν αλλά διαχρονικό Thrustmaster T2. Ερχεται περίπου στην ίδια τιμή, αλλά διαθέτοντας μοχλό ταχυτήτων καθιστά την οδήγηση ακόμα πιο ρεαλιστική.

Τέλος, ανάμεσα στα gamepads που δοκιμάσαμε ξεχώρισε ακόμα ένα μοντέλο της QuickShot, το X2, χάρη στις πολλές λειτουργίες του, καθώς και το Primax Conqueror, χάρη στο εργονομικό σχήμα του. Θεωρούμε καλή κίνηση αυτήν της Logitech να βάλει στο ίδιο πακέτο δύο pads με splitter για χρήση από δύο άτομα.

Αν και η αγορά των joysticks είναι αρκετά μεγάλη και οι επιλογές που έχετε σχεδόν αμέτρητες, πιστεύουμε ότι σας βάλαμε σε έναν δρόμο και σύμφωνα με τις ανάγκες σας θα μπορέσετε να καταλήξετε στο μοντέλο που σας αντιπροσωπεύει.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΤΑΙΡΙΩΝ & ΤΙΜΩΝ

Μοντέλο	Προτεινόμενη Τιμή	Εταιρία Διάθεσης
Joysticks		
Quick Shot GENX 700	19.900	TAN, τηλ.: 6462445
Logitech Wingman	9.322	GRUP MULTIMEDIA, τηλ.: 9480000
Primax Excalibur	14.750	BSI, τηλ.: 6511826
Thrustmaster Topgun	11.800	GRUP MULTIMEDIA, τηλ.: 9480000
Gamepads		
Primax Conqueror	7.080	BSI, τηλ.: 6511826
QuickShot X2 Pad	7.900	TAN, τηλ.: 6462445
QuickShot Super FightPad	5.900	TAN, τηλ.: 6462445
Destiny D1	4.100	GRUP MULTIMEDIA, τηλ.: 9480000
Destiny D2	5.200	GRUP MULTIMEDIA, τηλ.: 9480000
Dexxa GamePad	3.422	ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, τηλ.: 9562551-4
Logitech ThunderPad Digital Bundle	18.644	ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, τηλ.: 9562551-4
Wheels		
Logitech Formula Force	75.284	ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, τηλ.: 9562551-4
Logitech Formula	42.480	ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, τηλ.: 9562551-4
Thrustmaster T2	44.100	GRUP MULTIMEDIA, τηλ.: 9480000
Dexxa Steering Wheel	23.364	ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, τηλ.: 9562551-4
Blaze VRF1	14.900	TAN, τηλ.: 6462445
MS Force Feedback	59.000	ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝ, τηλ.: 9242072

GAME CL



74 **Heroes of Might & Magic III**
Γίνετε και πάλι οι ήρωες της δύναμης και της μαγείας.



86 **Civilization: Call to Power**
Χτίστε τον πολιτισμό σας.



92 **Resident Evil 2**
Το νέο εκπληκτικό action game, με τρομερά γραφικά και άφθονη δράση.



96 **Dark Side of the Moon**
Γνωρίστε την όψη του φεγγαριού που δεν είναι ορατή τη νύχτα.



104 **Alpha Centauri**
Ενα μαγικό ταξίδι στο Αλφα του Κενταύρου.



114 **Scotland Yard**
Μεταφορά του γνωστού επιτραπέζιου στο PC σας.

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

74 Heroes of Might & Magic III .....Strategy
80 RerGuard ....Adventure
86 Civilization: Call to Power ....Strategy
92 Resident Evil 2 ....Action
96 Dark Side of the Moon.............Adventure
100 Powerslide ....Simulation
104 Alpha Centauri.............................Strategy
110 Morpheus ....Adventure
114 Scotland Yard ....Strategy
118 Grand Touring.........................Simulation

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς θα είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	HALF-LIFE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	98%
	CARMAGEDDON 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	96%
	TOMB RAIDER 3	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	95%
	HERETIC II	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	88%
	BLOOD II: THE CHOOSEN	ΜΑΡΤΙΟΣ	87%
	ODDWORLD: ABE'S EXODUS	ΜΑΡΤΙΟΣ	84%
ADVENTURE	QUEST FOR GLORY 5	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	97%
	THIEF: THE DARK PROJECT	ΜΑΡΤΙΟΣ	96%
	KING'S QUEST 8	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	96%
	THE BLACKSTONE CHRONICLES	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	91%
	FORBIDDEN CITY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	CELTICA	ΜΑΡΤΙΟΣ	85%
	RING	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	60%
RPG	BALDUR'S GATE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	96%
	RETURN TO KRONDOR	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	86%
SIMULATION	FIFA 99	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	97%
	CHESSMASTER 6000	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	95%
	NBA LIVE 99	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	91%
	STAR WARS; ROGUE SQUADRON	ΜΑΡΤΙΟΣ	91%
	MOTO RACER 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	FALCON 4.0	ΜΑΡΤΙΟΣ	90%
	SPEED BUSTERS	ΜΑΡΤΙΟΣ	88%
	MIG-29 & F-16	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	72%
STRATEGY	STARCRAFT BROOD WAR	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	94%
	POPULOUS: THE BEGINNING	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	SIM CITY 3000	ΜΑΡΤΙΟΣ	87%
	RAILROAD TYCOON 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	87%
	SETTLERS III	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ	87%
	CHAOS GATE (WARHAMMER 40000)	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	86%
	MYTH 2: SOULBRINGER	ΜΑΡΤΙΟΣ	85%
	GANGSTERS	ΜΑΡΤΙΟΣ	82%

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Είναι νομίζω περιττό να ξεκινήσω το review με απόψεις σχετικά με το πόσο αναμενόμενο ήταν το Heroes 3. Ρωτήστε οποιονδήποτε έχει παίξει κάποιο από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς και θα σας απαντήσει επ' αυτού καλύτερα από όσο μπορεί να αποδώσει ένα γραπτό κείμενο - και αυτό γιατί οι άναρθρες κραυγές ενθουσιασμού απλώς δεν μπορούν να αποδοθούν γραπτά! Θα αποφύγω επίσης να ξεκινήσω με διθυράμβους για τα προηγούμενα Heroes of Might and Magic. Κάτι τέτοιο θα ήταν εξίσου περιττό, αφού ολόκληρη η gaming κοινωνία γνωρίζει περί τίνος πρόκειται. Το μόνο που θα γράψω είναι το εξής: Το Heroes 3, το δεύτερο sequel της πολυβραβευμένης σειράς των Heroes of Might and Magic, δικαιολογεί απόλυτα τη φήμη του και αναπληρώνει με χαρακτηριστική άνεση κάθε δευτερόλεπτο από το χρόνο αναμονής του...

Του Σωτήρη Μπέλλου
galeron@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
3DO
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, 200MB χώρο στο δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφερε το κατάστημα Games Club, ενώ αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Microstar.



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Δεν χωρά πλέον καμιά αμφιβολία ότι η σειρά των Heroes of Might and Magic είναι από τις πλέον πετυχημένες στην ιστορία των strategies και σε αυτή των computer games γενικότερα. Τόσο το Heroes 1 όσο και το μοναδικό (και μέσα στα πέντε κορυφαία games όλων των εποχών, κατά την άποψή μου) Heroes 2 είναι παιχνίδια που έχουν αφήσει ανεξίτηλη τη σφραγίδα τους στο χώρο, προσφέροντας ατέλειωτες ώρες διασκέδασης σε όσους είχαν την τύχη να τα εξερευνήσουν. Ειδικά το δεύτερο μέρος της σειράς ήταν κάτι το συγκλονιστικό. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι είναι το μοναδικό παιχνίδι το οποίο παίζω ΑΝΕΛΛΙΠΩΣ από το 1996!!! Το νέο Heroes, λοιπόν, είναι επιτέλους εδώ! Βελτιωμένο σε πολλούς τομείς, σε σχέση με τα υπόλοιπα παιχνίδια της ομώνυμης σειράς, με άψογα γραφικά αλλά και αρκετές αλλαγές που δικαιολογούν απόλυτα το χαρακτηρισμό του sequel.

Ετοιμαστείτε λοιπόν για μια κατάδυση σε έναν κόσμο φανταστικό, σε έναν κόσμο που κυριαρχείται από μυθικά πλάσματα και διαπνέεται από τη μαγεία. Σε έναν κόσμο όπου κατοικούν πανίσχυρες φυλές, άλλες ταγμένες στα ισχυρά προτερήματα της ωμής δύναμης και άλλες

στις σκοτεινές ανταμοιβές της μαγείας. Επιτέλους, οι πόρτες του μοναδικού σύμπαντος του Heroes of Might and Magic ανοίγουν ξανά!

ΤΙ ΑΠΕΓΙΝΑΝ ΟΙ ΦΥΛΕΣ;

Οι φυλές που γνωρίζαμε στο Heroes 2 έχουν υποστεί αρκετές αλλαγές. Η πιο σημαντική από όλες αφορά στο γεγονός ότι... δεν έχουν όνομα. Κάθε φυλή δεν προσδιορίζεται από κάποιο όνομα αλλά από την ονομασία του κάστρου στο οποίο υπάγεται. Βέβαια, αυτά είναι ψιλά γράμματα.

Στην ουσία όλοι γνωρίζουν ότι οι τύποι με τους Κύκλωπες είναι πάντα οι Barbarians και αυτοί με τους Champions οι πασίγνωστοι Knights. Απλώς η κλασική ερώτηση "ποια είναι η αγαπημένη σου φυλή στο παιχνίδι" τροποποιείται στην "ποιο είναι το αγαπημένο σου κάστρο".

Έτσι λοιπόν υπάρχουν συνολικά οκτώ κάστρα: Τα Castle, Rampart, Stronghold, Dungeon, Necropolis, Tower που φιλοξενούν -στην πράξη- τις φυλές από το Heroes 2, το Fortress, όπου εδρεύει η μία από τις δύο νέες φυλές, και το Inferno, που φιλοξενεί τη δεύτερη.

Το Fortress είναι ένα φρούριο κυριολεκτικά χτισμένο σε βαλτότοπους, με πλάσματα που η φαντασία πάντα τοποθετεί κοντά σε παρόμοιες τοποθεσίες: από Dragonflies έως και πανίσχυρες ύδρες (μάλιστα, οι ύδρες πήραν... μετάθεση από τους Warlocks). Το Inferno τώρα αποτελεί ίσως το πιο εντυπωσιακό από τα επτά κάστρα. Βγαλμένο κυριολεκτικά από μια δαντική κόλαση και χτισμένο σε ένα πύρινο τοπίο, περιλαμβάνει αρχέγονα πλάσματα, προϊόντα σκοτεινών τμημάτων του ανθρώπινου μυαλού! Από μικρά Familiars και Κέρβερους έως και Pit Lords, Δαίμονες ακόμα και Διαβόλους! Κοινώς το ιδανικό μέρος για διακοπές...

OPEN THE GATES!

Μεγάλο μέρος από το χρόνο παιχνιδιού θα τον περάσετε στα κάστρα σας. Από εκεί ξεκινούν όλα: τα spells που θα μάθετε από το Mage Guild, οι ήρωες που θα στρατολογήσετε από το Tavern (πλέον) και φυσικά τα creatures που θα γεμίσουν τις γραμμές του στρατού σας. Τα creatures παράγονται από σχετικά κτίρια-στρατώνες, τα οποία πλέον είναι 7 για κάθε κάστρο!

Εκτός αυτού, διατίθενται και ισάριθμα upgrades τους! Τούτο, φυσικά, έχει να κάνει με το λεγόμενο βάθος του παιχνιδιού, και τα μηνύματα με τα οποία ξεκινά το Heroes 3 σε αυτόν τον τομέα είναι ενθαρρυντικά.

Το δεύτερο που θα παρατηρήσετε είναι ο συνολικά μεγάλος αριθμός κτιρίων - και δεν αναφέρομαι σε αυτά που παράγουν στρατό.

Πράγματι, εκτός από ορισμένα standard κτίρια, όπως τα γνωστά Marketplace και Mage Guild, και πρωτοεμφανιζόμενα, όπως το Resource Silo (δίνει μια ποσότητα από resources -ανάλογα με το κάστρο- ημερησίως!), που θα συναντήσετε σε κάθε παράταξη, θα χτίσετε πληθώρα από... περίεργες κατασκευές, μοναδικές για πολλά κάστρα, γεγονός που τα διαφοροποιεί σε σημαντικό βαθμό. Αναφέρω, για παράδειγμα, το Necromancy Amplifier (ενισχύει κατά 10% την ικανότητα νεκρομαντείας όσων ηρώων σας κατέχουν το σχετικό skill) της Necropolis, το Escape Tunnel του Stronghold, το οποίο επιτρέπει σε κάποιον ήρωα που πολιορκείται να το χρησιμοποιήσει για να δραπετεύσει (!!!), το εκπληκτικό Castle Gate του Inferno, που επιτρέπει την τηλεμεταφορά του ήρωα μεταξύ όποιων 2 Inferno επιθυμεί (αρκεί να είναι εφοδιασμένα αμφότερα με αυτήν την πύλη), το Cage of Warlords του Fortress, που ανεβάζει κατά 1 το Defense skill κάθε ήρωα που επισκέπτεται το κάστρο, και πολλά ακόμα, με αποκορύφωμα το Artifact Merchants των Dungeon και Tower, το οποίο σας επιτρέπει να αγοράζετε Artifacts!!!

Η πλέον σημαντική αλλαγή όμως σε ό,τι αφορά τα κάστρα είναι το γεγονός ότι μπορούν πλέον να συντηρηθούν πιο



Δυνάμεις από το Fortress (αριστερά) πολιορκούν ένα Inferno.



Dungeon (αριστερά) vs Tower σε μια κλασική μονομαχία μεταξύ των δύο spellcasters.

ΦΟΝΙΑΔΕΣ 7ου ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Τα level 7 creatures, ό,τι πιο ισχυρό έχει να παρουσιάσει το παιχνίδι. Δείτε τα στην upgraded μορφή τους.



Ancient Behemoth (Stronghold): Το κτηνάκι του Stronghold κατεβάζει κατά 80% τις άμυνες του στόχου του.



Chaos Hydra (Fortress): Η ύδρα μετακόμισε από τους Warlocks και... πήρε προαγωγή σε creature 7ου level. Πολύ πιο γρήγορη από ό,τι στο Heroes 2.



Archangel (Castle): Το κορυφαίο unit του παιχνιδιού μισεί (και μισιέται) από τους Devils, δηλαδή προκαλεί (και δέχεται) 50% επιπλέον damage όταν τους αντιμετωπίζει. Εκτός αυτού μπορεί να ανασταίνει φιλικά units!!!



Arch Devil (Inferno): Το άκρως αντίθετο των αγγέλων, η ενσάρκωση του κακού. Τηλεμεταφέρεται όπου θέλει στο πεδίο της μάχης!



Black Dragon (Dungeon): Ο παλιός, καλός Black Dragon που γνωρίζουμε.



Gold Dragon (Rampart): Μια... χρυσή έκδοση των δράκων (το χρυσό μου, είναι και immune σε spell 1-4 level).



Ghost Dragon (Necropolis): Upgrade του γνωστού μας από το Heroes 2 Bone Dragon. Η επίθεσή του γερνάει το στόχο, προκαλώντας επιπλέον damage!



Titan (Tower): Ο γνωστός μας Titan. Μισεί τους Black Dragons.



Η νέα οθόνη των puzzles, κάθε παράταξη μάλιστα έχει και τη δική της!


Προσέξτε πόσο λεπτομερή είναι τα γραφικά.


Το Rampart που δέχεται επίθεση από τους τύπους του Stronghold.

εύκολα. Κοινώς... ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΧΡΗΜΑ! Στο Heroes 2, αν θυμάστε, ένα κάστρο σάς έδινε 1.000 gold την ημέρα (+250, αν είχατε κατασκευάσει Statue, και +500, αν είχατε και Dungeon ως Warlock) αλλά, όταν ακόμη και ένας ταπεινός Crusader των Knights κόστιζε 1.000 gold, σπάνια κατορθώνατε να αγοράσετε όλα τα units που αντιστοιχούσαν σε κάθε κάστρο - εκτός και αν είχατε 15 ήρωες με Expert Estates έκαστος! Αντίθετα στο Heroes 3 ένα κάστρο μπορεί να σταθεί οικονομικά και αυτό οφείλεται κυρίως σε δύο παράγοντες: Πρώτον, στο ότι ξεκινάτε σχεδόν κάθε σενάριο με αρκετά resources (έχουν διατηρηθεί τα γνωστά sulfur, crystals, gems, ore, wood και gold), για να κάνετε μια γρήγορη αρχή (κάτι που όλοι γνωρίζετε πόσο σημαντικό είναι), και δεύτερον, σε ορισμένα extra κτιριάκια που σας παρέχονται, τα οποία κυριολεκτικά boost-άρουν την οικονομία σας. Αναφέρομαι στο Town Hall (1.000 gold την ημέρα) και στο upgrade του σε City Hall (2.000 gold την ημέρα). Επίσης, σε μόνο ένα κάστρο σας μπορείτε να κάνετε νέο upgrade σε Capitol (4.000, παρακαλώ πολύ, gold την ημέρα).

MIGHT & MAGIC (ΗΡΩΕΣ)

Τα στατιστικά των ηρώων σας εξακολουθούν να είναι τέσσερα: Attack skill, Defense skill, Wisdom και Knowledge.

Οι ήρωες πλέον χωρίζονται, για κάθε φυλή, σε δύο κατηγορίες: Might και Magic. Οι ήρωες που υπάγονται στην κατηγορία Might είναι, όπως θα περιμένατε, ικανότεροι στις μάχες σώμα με σώμα από ό,τι στη μαγεία. Από την άλλη, στους Magic χαρακτήρες ισχύει το αντίστροφο. Κάτι επίσης που μου έκανε εντύπωση ήταν το γεγονός ότι οι ήρωες έχουν πλέον ένα κάπως μοναδικό προφίλ.

Συνήθως διαθέτουν τον δικό τους συνδυασμό skills καθώς και -εδώ είναι η έκπληξη- ειδικότητες (specialties)! Για παράδειγμα, μπορείτε, παίζοντας με Necropolis με τον Death Knight Vokial, να παρατηρήσετε ότι οι Vampire Lords σας προκαλούν ασυνήθιστα μεγάλο damage.

Αντί λοιπόν να αρχίσετε να μακαρίζετε την τύχη σας ή να αναρωτιέστε αν υπάρχει bug στο συγκεκριμένο ήρωα, δείτε τα στατιστικά του και... ωωω... τι γράφει εκεί; Specialty Vampires!!! Το ανωτέρω αποτελεί ένα μόνο μικρό παράδειγμα από όσα θα συναντήσετε. Έπαιξα με ηρωίδα που είχε ως specialty +350 gold ημερησίως, κάποιον άλλο που έδινε +1 sulfur και πολλά ακόμα που αξίζει τον κόπο να βρείτε μόνοι σας.

Φυσικά, όπως σε κάθε Heroes, έτσι και στο τρίτο μέρος οι ήρωες είναι "όλα τα λεφτά". Ακόμα και αν έχετε υπερδιπλάσιες δυνάμεις από τον εχθρό, δύσκολα θα επικρατήσετε (αν επικρατήσετε...), αν ο αντίπαλός σας διαθέτει ανώτερο ήρωα. Τούτο βέβαια γιατί τα χαρακτηριστικά του προστίθενται στα στατιστικά των creatures σας (Attack και Defense skill), με αποτέλεσμα ακόμα και τα πιο... ελεεινά και τρισάθλια creatures να μετατρέπονται σε υπολογίσιμους αντιπάλους, εφόσον τα οδηγεί ένας καλός ήρωας.

Στο Heroes 3 έχουν προστεθεί αρκετά νέα skills, για να μάθουν οι ήρωές σας, όπως τα Resistance (δίνει σημαντικές πιθανότητες στα units σας να αντισταθούν στα εχθρικά spells), Offence (αυξάνει τη ζημιά που προκαλείτε στις μάχες), Armorer (αντίστοιχα ελαττώνει

SO, YOU WANT TO BE A WIZARD?


(Tower, wizard 20ού level, απευθυνόμενος στους αναγνώστες του "PCM".)

"Ώστε θέλεις να γίνεις μάγος, ε; Η ενέργεια που πνέει στην Erathia είναι ισχυρή, αυτή είναι η κατάλληλη εποχή, νεαρέ μαθητευόμενε. Μείνε στο Tower και θα μάθεις πολλά. Θα μάθεις για τις τέσσερις σχολές της μαγείας (εννοεί τις Fire, Water, Earth και Air magic του παιχνιδιού) και αν τις μελετήσεις σωστά (εννοεί αν τα διαλέξετε ως skills που διατίθενται στους ήρωες), θα νιώσεις την ενέργειά τους να σε διαποτίζει (εννοεί ότι, αν οι ήρωές σου μάθουν κάποιο από τα παραπάνω skills, τότε τα spells αυτής της κατηγορίας θα είναι πιο αποτελεσματικά και θα κοστίζουν λιγότερο σε mana). Θα μάθεις ακόμα πως οι wizards έχουν πρόσβαση σε spells 5ου επιπέδου (εννοεί ότι στο Heroes 3 δεν έχουν όλες οι φυλές πρόσβαση σε spells 5ου level) και όχι μόνο. Γνωρίζουμε ξόρκια αρχαία και ξεχασμένα (εννοεί spells που εμφανίστηκαν σε προηγούμενα Heroes) και άλλα νέα που αναπτύχθηκαν πρόσφατα από τους σοφούς αυτού του τόπου (εννοεί spells που πρωτοεμφανίζονται στο Heroes 3). Θα μάθεις ακόμα ότι πάντα γνωρίζουμε περισσότερα από όλους (εννοεί το κτίριο Library του Tower που δίνει extra spells στο Mage Guild). Μείνε στο Tower, μαθητευόμενε, και θα μάθεις πολλά. Πάνω από όλα όμως θα μάθεις να κερδίζεις (είναι προφανές τι εννοεί)."


Η νέα "διακόσμηση" των Mage Guilds.

τη ζημιά που δέχεστε), Sorcery (αυξάνει τη ζημιά που προκαλούν τα spell σας) και πολλά ακόμη.

Από την άλλη, όμως, τα πλέον χρήσιμα skills από τα άλλα Heroes έχουν διατηρηθεί, όπως τα απαραίτητα Archery, Leadership, Estates, Logistics, Luck (πλέον έχει ως αποτέλεσμα double damage αντί για max damage!), Mysticism, Diplomacy και Pathfinding.

ΚΥΝΗΓΩΝΤΑΣ ARTIFACTS (ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΤΕΤΟΙΑ ΟΜΟΡΦΑ!)

Το experience που θα μεταμορφώσει τους ήρωές σας από ποταπούς level 1... χωριάτες σε αληθινές πολεμικές μηχανές, mini θεούς δηλαδή που μπορούν να καταπιούν στην καθισιά τους ολόκληρους στρατούς (ωραίο ε;) κερδίζεται κυρίως από τις μάχες. Εκτός αυτών, όμως, στο παιχνίδι θα συναντήσετε διάφορα κτίρια που θα ανεβάζουν τα skills σας ή θα σας δίνουν experience points, ακόμα και spells. Οσοι θυμούνται τα προηγούμενα Heroes θα νιώσουν αμέσως σαν το σπίτι τους.

Οσο για τα περιβόητα Artifacts; Γίνεται χαμός! Πλέον ο ήρωας έχει τη δυνατότητα να κουβαλάει άφθονα, αλλά του επιτρέπεται να χρησιμοποιεί μόνο συγκεκριμένο αριθμό από αυτά. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί κάπως ρεαλιστικό τρόπο εξοπλισμού του ήρωα με Artifacts.

Ετσι, μπορείτε να εξοπλιστείτε με έως δύο δαχτυλίδια (ένα σε κάθε χέρι), μόνο με ένα κράνος, μία πανοπλία κ.λπ. Σύστημα περισσότερο λογικό από αυτό του Heroes 2, ωστόσο προτιμούσα τα 20 Artifacts που μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα εκεί (προτιμότερο 20 Artifacts και να τα χρησιμοποιώ όλα, παρά... 100 και να χρησιμοποιώ τα 16). Θα συναντήσετε όπλα που ανεβάζουν το Attack skill, ασπίδες που ανεβάζουν το Defense skill, κράνη που ανεβάζουν το Knowledge. Επίσης, δαχτυλίδια, γάντια, πανοπλίες, μενταγιόν κ.λπ. Φυσικά, δεν λείπουν τα Ultimate Artifacts ή εκείνα που διαθέτουν special ιδιότητες. Ποιο είναι λοιπόν το Artifact που κάνει τον ήρωά σας να πετάει;

ALL RIGHT, MEN (AND BEASTS). TO BATTLE!

Οι μάχες στο Heroes 3 είναι εντυπωσιακές, απαιτώντας σαφώς περισσότερη στρατηγική σε σχέση με αυτές των προκατόχων του. Σε αυτό έχουν βοηθήσει κυρίως τρία πράγματα: Το γεγονός ότι οι ήρωες μπορούν πλέον να στρατολογήσουν 7 είδη creatures (2 περισσότερα slots δηλαδή), η σημαντική αύξηση του μεγέθους του πεδίου της μάχης αλλά και οι ριζικές αλλαγές που επέβαλλε η 3DO.



Το Castle είναι ίσως η κορυφαία δύναμη του παιχνιδιού.

Πρώτο και κυριότερο, το damage των missile troops σας διαφέρει ανάλογα με την απόσταση που σας χωρίζει από τον εχθρό. Αν βρίσκεται δηλαδή μακριά (συνήθως μετά τη μέση του πεδίου μάχης), τότε το damage είναι σαφώς μικρότερο από ό,τι σε κοντινότερες αποστάσεις. Απολύτως λογικό.

Τώρα το Archery γίνεται ένα υπερπολύτιμο skill. Είναι μια προσθήκη που προσδίδει περισσότερο βάθος στο παιχνίδι, αφού πλέον οι παίκτες θα πρέπει να καταφεύγουν σε έξυπνες τακτικές (και φυσικά στο ευγενές σπορ της μάχης σώμα με σώμα) σε μια ισορροπημένη μάχη και να μη στηρίζονται, για παράδειγμα, στο missile troop προκειμένου να καθαρίσει με ασφάλεια από απόσταση, κάτι απαράδεκτο άλλωστε για έναν αληθινό στρατηγό που θέλει όσο τίποτα να βλέπει σπαθιά να αστράφτουν καθώς κινούνται κατακόρυφα και χωρίς διακοπή...

Δεύτερον, αλλά επίσης σημαντικό, το γεγονός ότι τα flyers (ιπτάμενα units) έχουν σαφώς μειωμένο βεληνεκές. Δηλαδή πολλά από αυτά θα χρειαστούν πάνω από έναν γύρο για να φτάσουν στο απέναντι άκρο του πεδίου της μάχης. Δεν λείπουν όμως και τα units-σφαίρες, ικανά να κάνουν τη διαφορά σε μια μάχη λόγω του τερά-



Αλλη μία έξυπνη προσθήκη του παιχνιδιού. Αντί να πηγαίνετε κάθε φορά στο κτίριο που αντιστοιχεί στο creature που θέλετε να αγοράσετε, μπορείτε να τα στρατολογήσετε όλα από το κτίριο Castle.



Κάπως έτσι είναι τα dungeons του παιχνιδιού.

ΒΟΗΘΕΙΑ ΕΞ ΟΥΡΑΝΟΥ



(Σκηνή από κάποιο castle σε πολιορκία στο Heroes 3)

Θεέ μου, βοήθησέ μας, ψέλλισε ο ιππότης. Ο θάνατός μας είναι σίγουρος... Μόνο εσύ κρατάς τις τύχες μας στα χέρια σου...

Ο ιππότης δεν πρόλαβε να ολοκληρώσει. Ενας γιγάντιος μαύρος δράκος τον άρπαξε, πετώντας με περηφάνια προς το ψηλότερο σημείο του κάστρου. Εκεί όπου κυμάτιζε η σημαία της Erathia. Οι υπερασπιστές του Castle πέτρωσαν. Ο αρχηγός τους κείτονταν νεκρός. Ηταν σίγουρα καταδικασμένοι. Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα ένα πύρινο ξίφος καρφωνόταν στην καρδιά του δράκου. Προτού αφήσει την τελευταία του πνοή, το αρχαίο ον κοίταξε το πλάσμα που του είχε πάρει τη ζωή. Ενας Αρχάγγελος, μπροστά από μια ουράνια πύλη... Τελικά, οι θρύλοι ήταν αληθινοί... Αυτή ήταν η τελευταία σκέψη του.



Μία από τις τελικές αποστολές του campaign. Εδώ αρχίζουν τα ζόρια!

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Η σειρά των HOMM αποτελεί μία από τις καλύτερες επιλογές σε ό,τι αφορά τα turn based strategies. Το τρίτο μέρος κυκλοφόρησε αισίως βάζοντας τέρμα στην αγωνία και την αναμονή μας. Ανταποκρίθηκε όμως στις προσδοκίες μας; Η απάντηση σε αυτό το ερώτημα δυστυχώς δεν μπορεί να είναι μονολεκτική. Σε πολλά σημεία το τρίτο μέρος δείχνει, και είναι, κατά πολύ ανώτερο από τους δύο προκατόχους του, αλλά σε άλλα οφείλω να ομολογήσω πως με απογοήτευσε κάπως. Σε σχέση λοιπόν με τους δύο προηγούμενους τίτλους το στρατηγικό μέρος έχει σαφώς αναβαθμιστεί. Τώρα οι μάχες δεν είναι μόνο μεταξύ των ranged attack units και των άλλων. Υπάρχουν penalties και εμπόδια στη μάχη που κάνουν τόσο τον επιτιθέμενο όσο και τον αμυνόμενο να σκέφτεται πριν από κάθε κίνηση. Πολλές βελτιώσεις έχουν γίνει και στην επιλογή των πλασμάτων. Επιτέλους, σχεδόν άχρηστα πλάσματα (peasants) έχουν φύγει, για να δώσουν τη θέση τους σε δυνατότερα και καλύτερα για όλους τους τύπους ηρώων. Βελτιώσεις έχουν επέλθει και στο RPG κομμάτι του τίτλου. Νέοι ήρωες με διαφορετικά skills ο καθένας καθώς και specialties σε κάποια skills δίνουν σχεδόν άπειρες εναλλακτικές προοπτικές. Υπάρχουν όμως και τα αρνητικά σημεία που πρέπει να αναφερθούν. Δυστυχώς, τέρμα η όπερα, ενώ τα γραφικά δεν έχουν αυτό το μαγικό κάτι που σε τραβούσε στο δεύτερο μέρος. Πάντως, το δίχως άλλο, ο τίτλος θα αποτελέσει ένα από τα αστέρια στην κατηγορία του, που θα κάνει πολύ καιρό να σβήσει, αν κρίνουμε από την αντοχή στο χρόνο που είχε το δεύτερο μέρος. Αποκτήστε το χωρίς δεύτερη σκέψη. Αξίζει μέχρι και τελευταίας δεκάρας τα χρήματά του. Οσο για τα γραφικά και τον ήχο; Χμμ, όλα μια συνήθεια είναι...

Γιάννης Κωστάκης
calwyn@compulink.gr

στιου βεληνεκούς τους. Υπάρχει δηλαδή ισορροπία μεταξύ των units, όχι όπως στα προηγούμενα Heroes όπου τα περισσότερα Flyers έκαναν τη διαφορά, κυρίως επειδή είχαν την άνεση να μεταφέρονται όπου επιθυμούσαν. ("Τι πάει να πει έχεις φτερά, κύριος! Αυτό δεν σημαίνει ότι διαθέτεις και hyper drive, για να πηγαίνεις όπου γουστάρεις στο πεδίο της μάχης. Στην ουρά, όπως όλος ο κόσμος!")

Οι προσθήκες όμως δεν σταματούν εδώ. Σύντομα θα στρατολογήσετε τη Βαλίστρα, μια πολεμική μηχανή με πολλές πιθανότητες να προκαλέσει double damage, ενώ, αν επιλέξετε ότι δεν επιθυμείτε να μετακινήσετε ένα unit, εκείνο θα πάρει αμυντική στάση, κερδίζοντας bonus στο Defense Skill του!

Επίσης, τόσο η Balista όσο και ο γνωστός μας καταπέλτης μπορούν πια να δεχτούν επιθέσεις, γεγονός που ξεδιπλώνει πολλές νέες στρατηγικές στον παίκτη.

Ακόμα όμως δεν τελειώσαμε. Αργά ή γρήγορα θα συναντήσετε και το First Aid Tent, ένα αντίσκηνο-φαρμακείο που στην αρχή κάθε γύρου επιστρέφει έναν αριθμό από hit points σε κάποιο πληγωμένο unit σας!

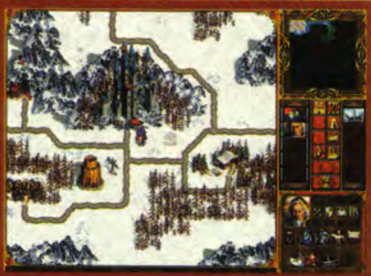
Επίσης, με το skill Ballistics ο καταπέλτης πλέον ελέγχεται από τον ίδιο τον παίκτη.

Στον τομέα των μαχών έχει γίνει πολύ σωστή δουλειά από τους προγραμματιστές, αφού από τη μία διατηρήθηκε το διασκεδαστικό gameplay των Heroes ως πυρήνας και από την άλλη προστέθηκαν άφθονες λεπτομέρειες που εμφυσούν - και με το παραπάνω- το πολυπόθητο strategy στοιχείο στο παιχνίδι. Το αποτέλεσμα; Τουλάχιστον απολαυστικό.

CAMPAIGN 'Η SINGLE SCENARIO; 'Η ΜΗΠΩΣ MULTIPLAYER;

Σαφώς single senario, τουλάχιστον για μένα! Το campaign καλό είναι, διαθέτει όμως ΤΡΑΓΙΚΗ δυσκολία από κάποιο σημείο και μετά και σε τελική ανάλυση δεν είναι κάτι το εξαιρετικό.

Η υπόθεση του παιχνιδιού θέλει τη Βασίλισσα Catherine να επιστρέφει από το Enroth και να βρίσκει την Erathia κυριολεκτικά διαλυμένη. Οι υποψίες της αναφέρονται στα πλάσματα των Dungeons, τα οποία θέλουν τώρα να κυριαρχήσουν



Από τα καταπληκτικά χιονισμένα τοπία του παιχνιδιού.



Η ατμόσφαιρα στο Heroes 3 είναι όντως μαγευτική.

και στην επιφάνεια. Η Catherine, όμως, όπως κάθε καλή (και κουκλάρα) Βασίλισσα, δεν θα τους αφήσει.

Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφερθεί ότι το campaign χωρίζεται σε πολλές ενότητες (mini campaigns για κάθε παράταξη), που περιλαμβάνουν συνήθως τρία με τέσσερα σενάρια η καθεμία. Εκτός του ότι αλλάζετε συνεχώς πλευρές, το ενδιαφέρον είναι ότι θα παίξετε ορισμένους χάρτες δύο φορές, καθεμία με διαφορετική παράταξη!

Οσον αφορά στους single χάρτες το Heroes 3 δεν απογοητεύει, αν και το αποτέλεσμα δεν μου άφησε εντυπώσεις ανάλογες με αυτές του Heroes 2. Υπάρχει όμως άφθονο υλικό σε όλα τα γνωστά μεγέθη χαρτών (small, medium, large, extra large) που δεν πρόκειται επ' ουδενί να μείνει στάσιμο, αφού προβλέπεται καταιγισμός από σενάρια στο Internet, κάτι το οποίο θα οφείλεται στον editor που η 3DO φρόντισε να συμπεριλάβει σε ένα ακόμα Heroes.

Τέλος, όσον αφορά στο multiplayer το παιχνίδι υποστηρίζει πληθώρα από συνδέσεις (IPX, TCP/IP, Modem, Direct και On-line service), ενώ δεν λείπει το θρυλικό Hot Seat (multiplayer στον ίδιο υπολογιστή).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στη θέση του καρτουνίστικου ύφους που χρησιμοποιούσε η New World Computing για να αποδώσει τον fantasy κόσμο του παιχνιδιού, ήρθαν σχέδια και ει-



Το υπέροχο Rampart σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια.

κόνες με μπόλικες πινελιές αληθοφάνειας. Πλέον δηλαδή ένα Elf είναι ένα Elf, με το χαρακτηριστικό δηλαδή "αγγελικό" πρόσωπό του, και ένα Vampire είναι μια κινούμενη φρίκη, πραγματικός άρχοντας της νύχτας, ο θρυλικός Nosferatu! Αντίθετα δηλαδή με τα άλλα Heroes, όπου όλα τα creatures είχαν ένα κάπως "χαζοχαρούμενο" design.

Η εν λόγω αλλαγή με βρίσκει 100% σύμφωνο. Ετσι, κάθε φυλή διαθέτει το πρόσωπο και το χαρακτήρα που τις αρμόζει, είτε είναι το σκοτεινό (...και άραχνο) κάστρο και τα σατανικά πλάσματα της Necropolis είτε οι γενναίοι και περισσότερο ζωντανοί, όσον αφορά στους χρωματισμούς τους, πολεμιστές του "φωτεινού" Castle. Το Heroes 3 διαθέτει επίσης αρκετό animation σε σχέση με τους προκατόχους του.

Ετσι, θα δείτε τις μονάδες σας όταν δεν χρησιμοποιούνται να καταφεύγουν σε χαρακτηριστικές κινήσεις: Οι Arch Devils με εντελώς πονηρό ύφος (διαβολικό θα έγραφα) προκαλούν τον εχθρό, οι Αγγελοι σκύβουν φωτιζόμενοι από ένα ουράνιο φως (πολύ έξυπνο), τα Liches δείχνουν να ουρλιάζουν προς τον ουρανό και πολλά ακόμη.

Οι special ιδιότητες των units επίσης συνοδεύονται από πολύ έξυπνα και συχνά εντυπωσιακά εφέ, που ζωντανεύουν και δίνουν την απαραίτητη λάμψη στο παιχνίδι.

Ο ήχος τώρα, παρ' ότι συνολικά όμορφος και προσεγμένος, δεν πλησιάζει καν τη μοναδική ηχητική εμπειρία του Heroes 2. Κάθε κάστρο έχει -πάλι- το δικό του μουσικό κομμάτι, χωρίς όπερα (και γενικά χωρίς φωνητικά) όμως αυτή τη φορά. Γιατί μας το έκανε αυτό η 3DO, δεν καταλαβαίνω...

Ολα τα κομμάτια είναι όμορφα, σε κάθε περίπτωση όμως ξεχωρίζω εκείνο της Necropolis. Ακούγεται βγαλμένο απευθείας από ταινία τρόμου του '80 (ξέρετε, με τις πόρτες που τρίζουν) και παγώνει το αίμα...

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Heroes 3 είναι σίγουρα το πιο πλήρες από τα παιχνίδια της σειράς Heroes of Might and Magic. Δεν μπορώ όμως να προβλέψω αν θα έχει τη σαρωτική επιτυχία του Heroes 2, κάτι το οποίο οφείλεται στη διαφορά της δυναμικής ανάμεσα σε εκείνη την εποχή όπου ο συγκεκριμένος τίτλος ήρθε σαν κεραυνός, και της σημερινής όπου πλέον τα έχουμε δει σχεδόν όλα. Εχει ελαττώματα; Σίγουρα ναι, κανένα όμως δεν είναι άξιο αναφοράς, εκτός φυσικά από το τυπικό που μαστίζει τα παιχνίδια τον τελευταίο καιρό. Σε σύστημα χαμηλότερο από P-II με 64MB RAM η απόδοσή του πέφτει κατακόρυφα.

Συνολικά, πάντως, πρόκειται για ένα παιχνίδι που, πρώτα από όλα, προτείνεται ανεπιφύλακτα στους χιλιάδες φίλους της θρυλικής σειράς - ένας εκ των οποίων είναι και ο γράφων. (Δε νομίζετε ότι, για να βάλω 94-άρι στη βαθμολογία πρέπει να υπάρχει ΠΟΛΥ σοβαρός λόγος;) Αγοράστε το οπωσδήποτε, εξερευνήστε το και χαθείτε στον κόσμο του για τα καλά. Από εκεί, το γνωρίζετε, δεν υπάρχει γυρισμός... PC

NECROPOLIS: Η ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΝΕΚΡΩΝ

(Τυπική σκηνή σε μία Necropolis)



Ο Νεκρομάντης προχώρησε προς το εσωτερικό της Necropolis. Κοίταξε γύρω του. Απόλυτη σιωπή, ακριβώς όπως του άρεσε... Σήκωσε το ραβδί του και ψέλλισε τις αρχαίες λέξεις. Για λίγα δευτερόλεπτα η σιωπή συνέχισε. Και μετά συνέβη το απίστευτο: Skeleton Warriors σηκώθηκαν από τους τάφους τους κραδαίνοντας τα ξίφη τους, Zombies άρχισαν να ουρλιάζουν, Μαυσωλεία ράγισαν φανερώνοντας πανάρχαιες Liches στο εσωτερικό τους, Wights και Wraiths, απομεινάρια ανθρώπινων ψυχών, άρχισαν να αιωρούνται, Vampires μαζεύτηκαν από τις γύρω στοιχειωμένες επαύλεις, κοκάλινα φτερά σήκωσαν τους Bone Dragons στον αέρα. Και οι Dread Nights, κομμάτι από την ύπαρξη του ίδιου του Θεριστή, ακόνιζαν τα δρεπάνια τους. Ναι, η Necropolis ήταν έτοιμη για πόλεμο...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	95

94



Πλήρες σχεδόν σε κάθε τομέα, ένα turn based strategy που γοητεύει. Μην το χάσετε.

QUEST FOR THE GRAIL

Δεν ξέρω τι θα κάνετε, αλλά αυτό το Artifact πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε! Το μόνο που θα γράψω είναι ότι προσθέτει ένα κτίριο σε κάθε κάστρο, όπως μπορείτε να δείτε στα Inferno και Dungeon της φωτογραφίας (τα υπόλοιπα θα τα δείτε μόνοι σας).





THE ELDER SCROLLS ADVENTURES

REDGUARD

Από μικρός είχα ένα όνειρο: να ζούσα σε παλιές εποχές και να ήμουν πειρατής. Ισως φταίνε τα παιδικά βιβλία της εποχής μου. Ισως το "Οι πειρατές του Αιγαίου" του Ιούλιου Βερν, ένα από τα αγαπημένα μου βιβλία. Ισως επειδή κατάγομαι από Σφακιανούς πειρατές! Ισως επειδή η φαντασία μου πάντοτε οργίαζε - και ο κόσμος των πειρατών είναι τόσο πρόσφορος για όνειρα και περιπέτεια...
Από τότε που κυκλοφόρησε το Myst είχε παιχνίδι να με τραβήξει τόσο δυνατά μέσα στον κόσμο του, να χάσω την επαφή μου με την πραγματικότητα, να νομίζω ότι είμαι εκεί...
Ενα είναι σίγουρο: Το Redguard είναι το καλύτερο πειρατικό παιχνίδι που έχω δει και παίξει ως τώρα. Τραβήξτε το ξίφος σας και ετοιμαστείτε, γιατί ΘΑ ΕΙΜΑΙ ΕΚΕΙ!!!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
BETHESDA SOFTWORKS
(http://www.http://www.bethsoft.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, DOS ή Windows 95/98, 6x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών VESA 2 συμβατή, 16-bit ή SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 350MB στον σκληρό.
Το παιχνίδι υποστηρίζει και 3Dfx chipsets.
Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η κατασκευάστρια εταιρία Bethesda.

Στις μέρες μας γίνεται όλο και πιο δύσκολο να διακρίνεις τα καθαρά όρια μεταξύ των διάφορων κατηγοριών των παιχνιδιών. Τα λεγόμενα "μεικτά" games τείνουν να κυριαρχήσουν στην αγορά. Ολο και πιο συχνά ακούμε για τίτλους που ανήκουν στα "action adventures", δηλαδή για παραγωγές που, ενώ διατηρούν το βασικό πνεύμα των adventure games, έχουν και στοιχεία δράσης, άλλοτε έντονα, όπως το King's Quest 8, και άλλοτε όχι.

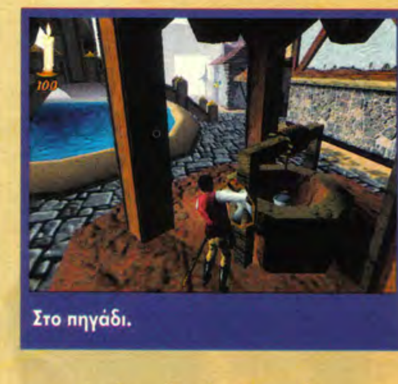


Το όνομα Redguard δείχνει προς ένα παραδοσιακό adventure game, η πραγματικότητα όμως είναι διαφορετική. Το The Elder Scrolls Adventures: Redguard δανείζεται στοιχεία από τρεις βασικές κατηγορίες παιχνιδιών. Ετσι, δανείζεται τον εκπληκτικά πλούσιο κόσμο των CRPGs της Bethesda, ίσως τον πιο πλούσιο κόσμο που έχουμε δει ως τώρα σε παιχνίδι του είδους, τον εμπλουτίζει με μοναδικές συζητήσεις και puzzles από τα adventure games και κατορθώνει να τα συνδυάσει με ισχυρή δόση από action games, κυρίως όσον αφορά στις ξιφομαχίες και τα πηδήματα από πλατφόρμες.

Το αποτέλεσμα είναι ότι ούτε οι action gamers (τίτλων στιλ Quake) αλλά ούτε και οι "καθαροί" adventurers θα το αγαπήσουν. Το παιχνίδι δείχνει να απευθύνεται κυρίως προς ένα κοινό που οι εταιρίες παραγωγής προσπαθούν τον τελευταίο καιρό να δημιουργήσουν, και αυτό γιατί φαίνεται να εξυπηρετεί καλύτερα τα εμπορικά σχέδιά τους. Το κοινό αυτό είναι κυρίως οι adventure gamers που δεν τους ενοχλεί η action δράση. Αν ανήκετε στην τελευταία κατηγορία, όπως και εγώ, τότε να είστε σίγουροι ότι θα το λατρέψετε.



Από την εισαγωγή της περιπέτειας.


Στο πηγάδι.

Ας γράψω όμως λίγο για τον εαυτό μου, γιατί φοβάμαι ότι κινδυνεύω να παρεξηγηθώ.

Ναι, λατρεύω τα adventure games σε όλες τις μορφές τους: περισσότερο από όλα τα text adventures, αλλά και τα graphic adventure games και τα puzzle adventure games και τα 3D graphics adventure games. Λατρεύω και τα CRPGs, επίσης σε όλες τις μορφές τους - εξάλλου έχω στη συλλογή μου ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ, αλλά έχω τελειώσει και όλα τα μεγάλα και σημαντικά RPGs. Λίγοι από σας όμως ξέρετε ότι η μεγαλύτερη αγάπη μου ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ τα λεγόμενα "arcade adventures", που δημιουργήθηκαν κυρίως στον Spectrum 48K στις αρχές της δεκαετίας του '80, από το Jes Set Willy, που είναι το πρώτο του είδους, ως το ανεπανάληπτο Knight Lore της Ultimate Play the Game (προσωπικά το θεωρώ το κορυφαίο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει ποτέ σε υπολογιστές, ο ορισμός του ΑΠΟΛΥΤΟΥ gameplay), το Fairlight, το Pyjamarama και τόσα άλλα. Δυστυχώς όμως αυτό το λαμπρό είδος παιχνιδιών, που κυριάρχησε στην Ευρώπη τη δεκαετία του '80, δεν υπάρχει πια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η "καρδιά" ενός adventure game είναι το σενάριό του, η ιστορία που διηγείται. Από αυτή την πλευρά κρίνοντας, το Redguard διαθέτει ένα από τα καλύτερα και πλουσιότερα σεναριακά backgrounds που έχω δει σε παιχνίδια του είδους.

Το Redguard εξελίσσεται στον κόσμο του Tamriel, ακριβώς όπως και τα CRPGs της εταιρίας, με βασική διαφορά όμως ότι η χρονική περίοδός του εντοπίζεται περίπου 4.000 χρόνια πριν από αυτά.

Εσύ παίρνεις το ρόλο του Cyrus, που ανήκει στους Crowns, την τάξη που παραδοσιακά έλεγχε το Stros M'Kai. Οι Crowns όμως γνώρισαν μια μεγάλη ήττα από τους προαιώνιους εχθρούς τους, τους Forebears, οι οποίοι είχαν την αποφασιστική βοήθεια του Αυτοκράτορα του Hammerfell και του τρομερού δράκου του.

Η διαφορά μεταξύ του εφήβου που περιγράφει το manual της περιπέτειας και του άντρα που έχει γίνει πια ο Cyrus είναι κάτι περισσότερο από εντυπωσιακή. Ο Cyrus, που ανήκει στην εθνότητα των αποκαλούμενων Redguards, είναι ένας μοναχικός πειρατής που διαθέτει τις υπηρεσίες του σε όποιον είναι διατεθειμένος να πληρώσει για αυτές. Σκληροτράχηλος καθώς είναι, δείχνει να ενδιαφέρεται μόνο για το χρυσάφι και για τίποτα άλλο. Τώρα πια είναι ένας elite mercenary, που έφυγε μακριά από το σπίτι του προσπαθώντας να ξεφύγει από το σκοτεινό παρελθόν του...

Πριν από πολλά χρόνια η ζωή του άλλαξε δραματικά, όταν είδε τον άντρα της αδελφής του να τη χτυπά. Χωρίς καθυστέρηση, μπλέκεται σε μια ξιφομαχία μαζί του και τον σκοτώνει. Αντί λοιπόν να κάτσει και να αντιμετωπίσει τις ευθύνες της πράξης του, σηκώνεται και φεύγει μακριά, ακολουθώντας μια ομάδα εμπόρων.

Πρόκειται για έναν από τους πιο ενδιαφέροντες και πολύπλοκους βασικούς χαρακτήρες που έχουν εμφανιστεί στα adventure games.

Ο ήρωάς μας επιστρέφει στην πατρική γη του Hammerfell πολλά χρόνια μετά το φευγιό του εξαιτίας της είδησης για την εξαφάνιση της αδελφής του. Οι κάτοικοι της περιοχής υποφέρουν από την εξουσία του μοχθηρού κυβερνήτη Richton, ο οποίος έχει θέσει όλη την πόλη κάτω από στρατιωτικό νόμο. Καθώς λοιπόν θα τριγυρνάς στα πανδοχεία, τους ναούς και τα καταστήματα ρωτώντας για την αδελφή σου, προς μεγάλη σου έκπληξη θα μάθεις ότι αυτή θεωρείται εχθρός του κράτους λόγω της στάσης της στον πρόσφατο πόλεμο. Αυτό όμως που θα σε εντυπωσιάσει ακόμη περισσότερο είναι όταν θα μάθεις ότι η αδελφή σου ήταν μέλος μιας παράνομης επαναστατικής ομάδας πειρατών, από τους οποίους έκλεψε ένα μοναδικό αντικείμενο, το "soul stone."

Δυστυχώς δεν μπορώ να γράψω τίποτα περισσότερο χωρίς να αποκαλύψω σημαντικές πληροφορίες για την εξέλιξη της υπόθεσης του παιχνιδιού. Το σημαντικό είναι να καταλάβεις ότι τίποτα δεν είναι όπως φαίνεται, κανείς δεν είναι αυτός που δείχνει σε πρώτη ανάλυση, οι χαρακτήρες είναι πολύπλευροι και δεν ξέρεις ποιον να εμπιστευτείς και ποιον όχι - εκτός φυσικά από το αγαπημένο σου σπαθί...

Υπάρχει τόσο πολύ βάθος στο σεναριακό background, οι λεπτομέρειες της υπόθεσης είναι διάχυτες παντού, όλοι οι χαρακτήρες δείχνουν τόσο έντονα την προσωπικότητά τους, που νομίζεις ότι το Stros M'Kai υπάρχει στην πραγματικότητα και, ακόμη περισσότερο, ότι είσαι κι εσύ εκεί. Είναι τόσο πολύ εντυπωσιακές η ποικιλία και η πραγματική διαστρωμάτωση των διάφορων χαρακτήρων, ώστε δεν είναι εύκολο να αποτυπωθούν στο πλαίσιο αυτού του review.

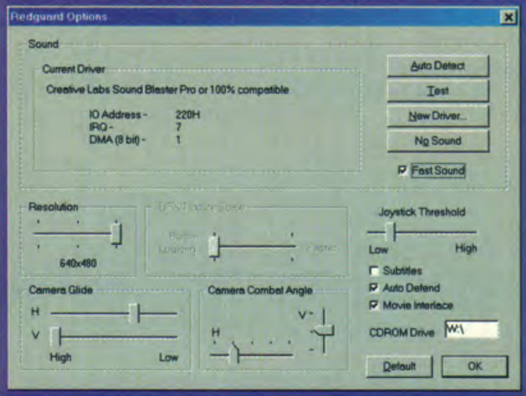
Το manual του παιχνιδιού είναι από τα καλύτερα που έχω δει και αποτελεί πραγματικό υπόδειγμα για τα παιχνίδια του είδους. Πρέπει να διαβάσεις όλη την ιστορία που περιέχει με μεγάλη προσοχή. Οι πληροφορίες που θα σου δώσει θα βοηθήσουν ώστε να καταλάβεις πολύ περισσότερο τον περιβάλλοντα κόσμο του παιχνιδιού, τους διάφορους χαρακτήρες και τις αντιδράσεις τους.



Βρίσκοντας το σεντούκι.



Προσπαθώντας να πηδήξεις με ένα σχοινί.



Το menu του Redguard launcher από το οποίο ρυθμίζεις μεταξύ άλλων και τη γωνία της κάμερας υπό την οποία θα βλέπεις.

DOS 'H WINDOWS;

Το παιχνίδι ξαφνιάζει, καθώς τρέχει σε περιβάλλον DOS. Φυσικά, είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε να τρέχει και μέσα από τα



Μπροστά στο άγαλμα.

Windows αλλά πάντοτε σε DOS περιβάλλον. Τι σημαίνει αυτό στην πράξη;

Καταρχήν, μπορείτε να το τρέξετε και σε καθαρό DOS περιβάλλον, αφού όμως πρώτα το εγκαταστήσετε μέσα από τα Windows. Οσοι επιχειρήσετε κάτι τέτοιο και πάρετε το μήνυμα ότι το πρόγραμμα δεν βλέπει στο DOS την κάρτα ήχου, πρέπει να τρέξετε μέσα από το DOS το αρχείο setsound.exe, που βρίσκεται μέσα στο directory Sound του παιχνιδιού, και να ξαναορίσετε την κάρτα σας.

Το σημαντικότερο όμως είναι ότι το παιχνίδι δεν χρησιμοποιεί καθόλου το DirectX, ενώ για το 3D accelerator αναγνωρίζει ΜΟΝΟ τις 3Dfx κάρτες γραφικών. Για όλες τις υπόλοιπες χρησιμοποιεί την DOS engine XnGine. Ετσι, ασχέτως αν έχετε την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στην κάρτα γραφικών σας, το παιχνίδι τρέχει μέσω ενός ειδικού renderer προγράμματος που χρησιμοποιεί και, μπορεί να έχει πολύ καλά αποτελέσματα, αλλά δεν παύει να αποδίδει χειρότερα από ό,τι θα απέδιδε αν αναγνώριζε τις σύγχρονες κάρτες γραφικών, εκτός από τις 3Dfx φυσικά.

Από την άλλη μεριά, ακριβώς επειδή τρέχει σε DOS, ξεχάστε οποιοδήποτε πρόβλημα με crash, μπλε οθόνες, application error και όλα τα άλλα παρεμφερή προβλήματα που εμφανίζουν κάθε τόσο τα Windows. Διαλέγετε και παίρνετε, που λένε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορούν να τρέξουν σε τρεις διαφορετικές αναλύσεις: στην 640x480, που είναι η default, και στις 320x400 και 320x220. Φυσικά, για όσους έχουν κάρτες με 3Dfx chipsets, η ανάλυση 640x480 είναι η μόνη δυνατή.

Βασικά παρακολουθείς τον ήρωα από μια ιδιόμορφη οπτική γωνία. Είναι σαν να τον ακολουθεί από πίσω μια ιπτάμενη κινηματογραφική κάμερα. Αυτή η γωνία αλλάζει αρκετές φορές, καθώς ο Cyrus εξερευνά διάφορους χώρους. Αυτό που ξαφνιάζει ευχάριστα το χρήστη είναι οι εντυπωσιακές λεπτομέρειες που υπάρχουν στον περιβάλλοντα χώρο. Πρέπει να είναι ο πιο πλούσιος που έχει εμφανιστεί ποτέ σε 3D παιχνίδι. Οι χαρακτήρες είναι πολυγωνικοί και δεν βρίσκονται στο ίδιο ύψος με την απόδοση του περιβάλλοντος χώρου. Αυτό που ξεχωρίζει είναι το σχεδόν απόλυτα ρεαλιστικό animation των κινήσεών τους.

Είμαι σίγουρος ότι πολλοί που δεν έχουν 3Dfx-based card θα παραπονεθούν για αρκετά προβλήματα που εμφανίζουν τα γραφικά σε μερικές περιπτώσεις, προσωπικά όμως πιστεύω ότι έχει γίνει φοβερή δουλειά, για να αποδοθεί ένας κόσμος που δεν έχει προηγούμενο.

Η μουσική του παιχνιδιού είναι κάτι περισσότερο από εντυπωσιακή. Ο συνδυασμός digital sound και Redbook audio, που διαπερνά όλο το παιχνίδι, είναι με μία λέξη φανταστικός. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης εξαιρετικά. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι αρκετές ομιλίες είναι εκτός κλίματος, δηλαδή δεν φαίνεται να ταιριάζουν με την προσωπικότητα των χαρακτήρων στους οποίους ανήκουν. Ακόμη, βρήκα επιτέλους την εξαιρετική δυνατότητα να φαίνονται και σε κείμενο οι ομιλίες-διάλογοι του παιχνιδιού. Για να γίνει αυτό, όταν εμφανιστεί το Main menu του παιχνιδιού, πήγαινε με τα up και down arrow πλήκτρα στην επιλογή Options και από εκεί στην επιλογή Display. Τώρα πήγαινε στην επιλογή Subtitles και με το δεξί arrow πλήκτρο μάρκαρε την επιλογή αυτή (με το αριστερό την ξεμαρκάρεις). Τώρα, πατώντας συνέχεια το πλήκτρο Escape επιστρέφεις στο παιχνίδι.

Ο χειρισμός του τίτλου γίνεται είτε με τα πλήκτρα είτε με gamepad. Προσωπικά δεν έχω κάτι τέτοιο, οπότε δεν μπορώ να σας γράψω για την απόδοσή του. Η λειτουργία με τα πλήκτρα όμως απαιτεί μια μικρή εξοικείωση, ενώ δεν είναι το καλύτερο δυνατό το ότι ξεκινάς με μια μονομαχία, αφού δεν έχεις την απαιτούμενη εμπειρία των κινήσεων. Η μάχη αυτή όμως είναι σχετικά εύκολη.

Κινείσαι μπροστά ή πίσω με τα up ή down arrow πλήκτρα και περιστρέφεσαι αριστερά ή δεξιά με τα left ή right arrow πλήκτρα. Το πλήκτρο Ctrl είναι το γενικό Ενεργοποίησε/Act key. Σχεδόν οποιαδήποτε δράση γίνεται με αυτό.

Οταν βρεθείς δίπλα σε κάτι που δέχεται κάποια δράση, π.χ. μπορείς να πάρεις ένα αντικείμενο ή να ανοίξεις μια πόρτα, τότε στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης θα εμφανιστεί η αντίστοιχη εντολή. Πατώντας το Ctrl πλήκτρο, ενεργοποιείς την εντολή αυτή.

Αν περάσεις κοντά από κάποιον, θα εμφανιστεί στο ίδιο σημείο η εντολή Talk To. Πατώντας το πλήκτρο Ctrl ξεκινάς τη συζήτηση μαζί του.

Πατώντας το πλήκτρο S τραβάς/φυλάς το σπαθί σου. Η βασική επίθεση γίνεται με το πλήκτρο Ctrl και η άμυνα με το πλήκτρο Alt. Υπάρχουν και άλλες κινήσεις, αλλά για αυτές κοίταξε το ειδικό box με τα πλήκτρα του παιχνιδιού.



Οταν βρίσκεσαι δίπλα σε κάτι όπου μπορεί να γίνει οποιαδήποτε action, αυτή εμφανίζεται στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Την ενεργοποιείς με το πλήκτρο CTRL.

ΤΥΠΟΙ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Μία φορά CTRL (Επίθεση): Απλό Slash
Δύο φορές CTRL (Επίθεση): Διπλό Slash
Τρεις φορές CTRL (Επίθεση): Τριπλό Slash
Μπροστά & Επίθεση: Thrust
Μπροστά, Μπροστά & Επίθεση: Lunge

Απλό Slash: Η βασική επίθεση. Γρήγορο χτύπημα σε κάθε περίπτωση.

Διπλό Slash: Το διπλό χτύπημα επιφέρει σημαντική ζημιά στον αντίπαλο. Πρόσεχε όμως, γιατί έτσι μένεις ακάλυπτος.

Τριπλό Slash: Αν καταφέρεις το τριπλό χτύπημα, επιφέρεις τεράστια ζημιά στον αντίπαλό σου. Πρόσεξε όμως γιατί, επειδή επιχειρείς πολλές επιθέσεις στη σειρά, θα βρεθείς σε πολύ δύσκολη θέση, αν ο αντίπαλός σου είναι ιδιαίτερα γρήγορος.

Thrust: Μια θαυμάσια επιθετική κίνηση, που εκτός των άλλων κρατά σε απόσταση τον αντίπαλό σου. Απαιτεί περισσότερο χρόνο από το απλό slash, αλλά η μεγάλη ακτίνα που καλύπτεις με το ξίφος σου την καθιστά μια ιδιαίτερα ισχυρή επιθετική κίνηση.

Lunge: Η επίθεση με άλμα είναι από τις πιο δημοφιλείς και θανατηφόρες επιθετικές κινήσεις των πολύ έμπειρων ξιφομάχων. Η μεγάλη ακτίνα που καλύπτεις με την κίνηση αυτή την καθιστά μια πανίσχυρη επιθετική κίνηση, που ταυτόχρονα σου επιτρέπει να κρατάς τον αντίπαλό σου σε μεγάλη απόσταση. Σε ανάλογες επιθέσεις η καλύτερη άμυνα είναι οι πλάγιες κινήσεις ή η αντεπίθεση.



Πολεμώντας τους πειρατές.

Πατώντας το πλήκτρο I ανοίγεις το inventory σου. Τώρα, με τα left και right arrow πλήκτρα κινείσαι μέσα σε αυτό. Πατώντας το πλήκτρο Alt θα εξετάσεις το αντικείμενο που έχεις επιλέξει, ενώ πατώντας το πλήκτρο Ctrl επιλέγεις το συγκεκριμένο αντικείμενο για χρήση. Ετσι κλείνεις το inventory και στην κάτω αριστερή γωνία φαίνεται το επιλεγμένο/ενεργοποιημένο αντικείμενο.

Γενικά, διάβασε προσεκτικά το manual, γιατί εξηγεί πολύ καλά τη λειτουργία του παιχνιδιού.

Θα συνεχίσω με μια σειρά λειτουργίες του παιχνιδιού που δεν καταγράφονται στο manual του Redguard, για την ακρίβεια έχουν προστεθεί την τελευταία στιγμή στις τρεις τελευταίες από τις συνολικά εξήντα σελίδες του:

Για να προσπεράσεις έναν διάλογο, πατάς το πλήκτρο Shift.

Με το πλήκτρο F7 εναλλάσσεις τα αμυντικά modes. Το Auto Defend θα σε κάνει αυτόματα να αμυνθείς μόλις πατήσεις το Alt (άμυνα) πλήκτρο, μπλοκάροντας όλες τις επιθέσεις.

Με το πλήκτρο F8 βλέπεις τις τρεις δυνατότητες απεικόνισης της υγείας του Cyrus. Στην άνω αριστερή γωνία θα εμφανιστεί είτε ένα κερί με το νούμερο (άριστα το 100) είτε το κερί μόνο του, ενώ μπορείς και να μη βλέπεις καθόλου την κατάσταση της υγείας του.

Πατώντας το πλήκτρο H χρησιμοποιείς αυτόματα ένα health potion που έχεις στο inventory σου. Πολύ χρήσιμο όταν κινδυνεύεις.

Το πλήκτρο M ενεργοποιεί το χάρτη του Stros M'Kai, αλλά μόνο αφού πρώτα τον έχεις βρει. Το κόκκινο x δείχνει πού βρίσκεσαι. Αν δεν είσαι στο νησί, τότε θα δείχνει το τελευταίο μέρος που είχες επισκεφθεί.

Πατώντας το πλήκτρο L βλέπεις το ειδικό ημερολόγιο του παιχνιδιού. Οταν συνομιλείς με κάποιον και σου δώσει σημαντικές πληροφορίες για την εξέλιξη του παιχνιδιού, τότε αυτές καταγράφονται αυτόματα σε αυτό. Επίσης πολύ χρήσιμο, για να βλέπεις ξανά τις πληροφορίες όποτε θέλεις.

Η "καρδιά" ενός adventure game είναι το σενάριό του, η ιστορία που διηγείται. Από αυτή την πλευρά κρίνοντας, το Redguard διαθέτει ένα από τα καλύτερα και πλουσιότερα σεναριακά backgrounds που έχω δει σε παιχνίδια του είδους.



Στο Stros M'Kai.

Με το πλήκτρο Tab ρυθμίζεις το αν θα περπατάς ή θα τρέχεις όταν κινείσαι.

Οταν κρέμεσαι από ένα σχοινί, μπορείς να γυρνάς αριστερά ή δεξιά πατώντας το Walk πλήκτρο, με την προϋπόθεση όμως το σχοινί να είναι ακίνητο.

Για να σβήσεις ένα Save, πατάς το πλήκτρο Delete ενώ το έχεις επιλέξει.

Οταν τρέχεις το παιχνίδι εμφανίζεται ένα ειδικό icon. Αν αντί του Play Redguard επιλέξεις το Options, μπορείς να ρυθμίσεις τα: Camera Glide, Camera Combat Angle και Fast Sound.

Γενικά βρήκα το χειρισμό του παιχνιδιού αρκετά απλό εκτός από δύο βασικά σημεία, που επηρεάζουν όμως πάρα πολύ τη δράση του. Το πρώτο είναι ότι, όταν πολεμάς με αρκετούς εχθρούς, πρέπει να προσέχεις πάρα πολύ ώστε να κοιτάς τον εκάστοτε αντίπαλό σου κατάφατσα. Αν δεν το κάνεις, θα αστοχήσεις ό,τι κι αν επιχειρήσεις. Αν αυτό δεν αποτελεί πρόβλημα όταν αντιμετωπίζεις μόνο έναν εχθρό, γιατί απλά θα έχεις μια αποτυχημένη επίθεση, όταν οι εχθροί είναι πολλοί



Από τα φαντασμαγορικά τοπία του παιχνιδιού.



Πολεμώντας φρουρούς.



Κολυμπώντας...



Διαβάζοντας ένα γράμμα στο inventory σου.

ΓΕΝΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

Esc	Main menu	$ ή >	Επόμενο ή προηγούμενο αντικείμενο στην κανονική οθόνη		
F1	H version του παιχνιδιού	S	Quick Sword	↑	Μπροστά
F2	Save Game menu	I	Inventory	↓	Πίσω
F3	Load Game menu	H	Quick Health key	←	Γυρίζεις αριστερά
F4	Display menu	M	Map	→	Γυρίζεις δεξιά
F5	Sound menu	L	View Log	Ctrl	Ενεργοποίηση/ Επίθεση
F6	Control menu	Tab	Walk mode	Alt	Εξετάζεις/ Αμύνεσαι
F7	Auto Defence	Shift	Περπατάς	Shift + ↑	Τρέχεις
F8	Health Status	Space	Άλμα επιτόπου		
F9	QuickSave	Space + ↑	Πηδάς μπροστά		
Space + Shift + ↑	Πηδάς μακριά				

δεν έχεις την πολυτέλεια για αποτυχημένη επίθεση, γιατί εν τω μεταξύ κάποιος άλλος θα σε χτυπήσει.

Το δεύτερο πρόβλημα έχει να κάνει με τα άλματα του ήρωα, είτε απλά είτε όταν θέλει να πιαστεί από κάποιο σχοινί. Δεν ξέρω αν φταίω εγώ, αλλά πολύ δύσκολα μπορούσα να υπολογίσω το ακριβές μήκος του άλματος, και αυτό τις περισσότερες φορές μου κόστιζε πάρα πολύ σε χρόνο και κόπο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι μοναδική. Καταλυτικό ρόλο σε αυτό παίζουν τόσο το σεναριακό background του παιχνιδιού όσο και οι εξαιρετικοί χαρακτήρες που συναντάς σε όλο το παιχνίδι. Επαναλαμβάνω για ακόμη μία φορά ότι από την εποχή του Myst είχε να με τραβήξει τόσο πολύ ένα παιχνίδι.

Το Redguard περιέχει όλα τα βασικά χαρακτηριστικά ενός γνήσιου adventure game, δηλαδή γρίφους βασισμένους σε αντικείμενα, διαλόγους, ιστορία που εξελίσσεται κ.λπ.

Κατά τη διάρκεια της δράσης του θα επισκεφθείς 16 διαφορετικές τοποθεσίες, θα επικοινωνήσεις με περισσότερους από 30 χαρακτήρες εξαιρετικά "πλούσιους" σε προσωπικότητα και θα χρειαστεί να βρεις περί τα 40 διαφορετικά σημαντικά αντικείμενα.

Πολύ θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι έχει τελείως ανοικτή δράση, δηλαδή αυτή δεν είναι μονόδρομος. Βασικά η δράση χωρίζεται σε τρία κυρίως τμήματα και τα αντίστοιχα quests πρέπει να ολοκληρωθούν σε συγκεκριμένη σειρά. Οι βοηθητικές αποστολές όμως μπορούν να ολοκληρωθούν με οποιαδήποτε σειρά.

Οι γρίφοι διακρίνονται σε γρίφους που απαιτούν ιδιαίτερη λογική, σε γρίφους που βασίζονται στη χρήση αντικειμένων και σε μηχανικά puzzles, που δυστυχώς είναι πολύ δύσκολα. Παράλληλα θα αντιμετωπίσεις γρίφους βασισμένους στη δράση, όπως τις ξιφομαχίες, το περιβόητο rope swinging, τη μετακίνηση μοχλών και τα περίφημα



Τα φίλτρα υγείας που αναπληρώνουν την ενέργειά σου.

άλματα, που αποδείχτηκαν ο πραγματικός εφιάλτης μου.

Στις ξιφομαχίες πρέπει να προσέξεις το ότι από την αρχή του παιχνιδιού ο ήρωας έχεις όλες τις ικανότητές του. Εντούτοις άλλο είναι αυτό και άλλο το να κατορθώσεις τελικά να μάθεις να τις αξιοποιείς. Επειδή οι περισσότερες μάχες θα είναι με περισσότερους από έναν αντιπάλους, πρέπει να μάθεις πάρα πολύ καλά τις τεχνικές της οπισθοχώρησης, του μπλοκαρίσματος μιας επίθεσης και της ξαφνικής αντεπίθεσης.

Γενικά η δράση του παιχνιδιού είναι απόλυτα δεμένη με την ιστορία που εξελίσσεται, σε μια μοναδικά δημιουργική σχέση.

ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ...

Υπάρχουν αρκετά στοιχεία που δεν μου άρεσαν, με πρώτο και κυριότερο το ότι βρήκα μερικές μονομαχίες αρκετά δύσκολες για τα μέτρα μου. Όχι ότι δεν τις κέρδισα, αλλά οπωσδήποτε μερικές με βασάνισαν αρκετά. Αυτό έχει να κάνει με το ότι ο έλεγχος πάνω στο χαρακτήρα κατά τη διάρκεια μιας μονομαχίας αποδεικνύεται σχετικός. Με αυτό εννοώ ότι πρέπει να έχεις ιδιαίτερα αναπτυγμένη την ικανότητα να αλλάζεις συνεχώς θέση, έτσι ώστε να κοιτάς συνέχεια τον αντίπαλό σου σε ευθεία γραμμή, αν φυσικά θέλεις να τον χτυπήσεις και να μη βαράς στον αέρα.

Το δεύτερο σημαντικό πρόβλημα είναι ότι η κίνηση του χαρακτήρα δεν βοηθά ιδιαίτερα σε μερικές σημαντικές στιγμές του παιχνιδιού, και τέτοιες συναντάς κυρίως όταν προσπαθείς να κάνεις μερικά δύσκολα άλματα. Στις περιπτώσεις αυτές δυστυχώς η μόνη λύση είναι να κάνεις πολύ συχνό save, κάτι όμως που επιδρά αρνητικά στη γενικότερη αίσθηση του παιχνιδιού.

Το τρίτο κατά σειρά πρόβλημα είναι ότι τα γραφικά σε μερικές τοποθεσίες και κυρίως κάτω από συγκεκριμένες γωνίες λήψης παρουσιάζουν σημαντικές ανωμαλίες και μπορεί να προκαλέσουν προβλήματα στη δράση.



Πολεμώντας στην αρχή του παιχνιδιού.

...ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΙ ΛΑΤΡΕΨΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Πρώτα από όλα το γεγονός ότι ήμουν ένας πειρατής, και μάλιστα ένας πειρατής που δεν ανήκει στα στάνταρ πρότυπα του καλού ή του κακού. Το ευχαριστήθηκα με την ψυχή μου. Εν συνεχεία το εκπληκτικό και πέρα από κάθε περιγραφή βάθος του σεναρίου του παιχνιδιού. Δεν έχω ξαναδεί κάτι παρόμοιο, δεν είχα καν φανταστεί κάτι τέτοιο. Επίσης ο πολύ πλούσιος κόσμος του παιχνιδιού, πλούσιος και σε ξεχωριστούς ανθρώπους/προσωπικότητες αλλά και σε καταστάσεις.

Τέλος, το πιο σημαντικό από όλα είναι το απίστευτο gameplay του παιχνιδιού. Είναι από αυτά που σε αιχμαλωτίζουν, σε "ρουφούν" και δεν εννοείς να τα αφήσεις με τίποτα. Είναι κάτι τελείως διαφορετικό από τη δράση αυτή καθ' εαυτή. Πρόκειται για έναν από τους βασικότερους παράγοντες επιτυχίας ή μη ενός παιχνιδιού, και στη συγκεκριμένη περίπτωση το βαθμολογώ με άριστα. Ετσι προκύπτει και η τελική πολύ υψηλή βαθμολογία του παιχνιδιού, παρ' ότι στις επιμέρους βαθμολογίες παρουσιάζει σημαντικές μεταπτώσεις.

Σημειώστε αυτό το γεγονός καλά, γιατί είναι ένα θέμα που συχνά με ρωτάτε στα γράμματά σας: πώς δηλαδή, ενώ ένας τίτλος στις ειδικές βαθμολογίες μπορεί να έχει σχεδόν άριστα, στην προσωπική τού βάζω χαμηλό βαθμό ή το αντίστροφο. Ακριβώς επειδή υπάρχει και ο παράγοντας του gameplay, όρος που καλώς ή κακώς δεν μπορεί να αποδοθεί μονολεκτικά στα ελληνικά με τέτοιο τρόπο ώστε να αποδίδει όλη τη σημασία που έχει ο αγγλικός όρος.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, κάνε ΑΜΕΣΩΣ SAVE. Ενεργοποίησε επίσης τη δυνατότητα να βλέπεις και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τους διαλόγους. Ξαναγυρνώντας στο παιχνίδι, προσπάθησε να κερδίσεις τη μάχη με όσο το δυνατόν λιγότερες απώλειες. Δεν πρέπει να είναι ιδιαίτερα δύσκολο, μια και εγώ που δεν διακρίνομαι για τις arcade ικανότητές μου, τελείωσα τη μάχη με μόνο 6 health points απώλεια. Είναι μία ευκαιρία να δοκιμάσεις διάφορες τακτικές μάχης και να εξοικειωθείς με το interface των μαχών προτού εμπλακείς σε πολύ πιο δύσκολες μάχες. Αν λοιπόν δεις ότι χάνεις αρκετούς πόντους στη μάχη αυτή, κάνε RESTORE και ξαναπροσπάθησε μέχρι να τα καταφέρεις να έχεις τις λιγότερο δυνατές απώλειες.

Τέλος πάντων, μετά την πρώτη αυτή μάχη, βλέπεις μία σειρά από animated sequences και φτάνεις στο λιμάνι του Stros M'Kai. Πάτα το πλήκτρο TAB για να περάσεις στο WALK mode από το RUN mode που είναι το default. Πήγαινε κοντά στον captain Brennan. Πηγαίνοντας κοντά του, στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί η εντολή TALK TO BRENNAN. Μόλις αυτή εμφανιστεί, πάτα το πλήκτρο CTRL (Δράσε/Ενεργοποίησε). Εξάντλησε όλα τα topics. Σημειωτέον ότι πατώντας το πλήκτρο TAB κατά τη διάρκεια μίας ομιλίας τελειώνεις αμέσως τη συγκεκριμένη φράση/διάλογο και περνάς στην επόμενη. Ενα topic εξαντλείται οριστικά μόλις αποκτήσει το ιδιόμορφο μουντό καφέ/γκρι χρώμα.

Αφού τελειώσεις τη συζήτηση με τον captain Brennan και όσο είσαι πάνω στο πλοίο μπορείς, τραβώντας το σπαθί σου (το πλήκτρο S), να δοκιμάσεις όλες τις δυνατές επιθετικές κινήσεις ώστε να εξοικειωθείς πλήρως με αυτές. Πάνω στο πλοίο δεν θα σε ενοχλήσει κανείς. Αφού τελειώσεις, βάλε το σπαθί πίσω στη θέση του πατώντας πάλι το πλήκτρο S. Βγες από το πλοίο, στρίψε δεξιά και ανέβα τα σκαλιά της αποβάθρας. Μόλις φτάσεις πάνω στο δρόμο, πρόσεξε ότι εδώ πηγαινοέρχονται κυρίως τρεις χαρακτήρες. Ενας φρουρός, ένας άλλος άντρας και μία γυναίκα. Πήγαινε κοντά στον άντρα και μόλις εμφανιστεί η επιλογή TALK TO MAN, πάτησε το πλήκτρο CTRL για να μιλήσεις μαζί του. Είναι ο Trithik. Εξάντλησε όλες τις επιλογές. Αφού τελειώσεις, πήγαινε κοντά στη γυναίκα. Μόλις εμφανιστεί η επιλογή TALK TO WOMAN, πάτησε το πλήκτρο CTRL για να μιλήσεις μαζί της. Είναι η Sonia. Εξάντλησε όλες τις επιλογές ... Η συνέχεια επί της οθόνης σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΔΡΑΣΗ	85

97



Ενα από τα πλέον αξιόλογα πειρατικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Διαθέτει ένα από τα καλύτερα σεναριακά backgrounds που έχουμε δει σε τίτλο του είδους. Ενα παιχνίδι στην "καρδιά" του οποίου χτυπά ένα καθαρόαιμο adventure. Από τα λίγα παιχνίδια που σε κάνουν να νομίζεις ότι είσαι εκεί. Να είστε σίγουροι ότι όσοι από εσάς αγαπάτε τα adventure games αλλά δεν φοβάστε και την action δράση θα το λατρέψετε.



Βλέποντας το πλοίο σου.



Πολεμώντας εχθρούς - τέρατα.

CIVILIZATION CALL TO POWER

Αυτή η περίοδος άνετα μπορεί να χαρακτηριστεί ως χρυσή για τα Civilization games καθώς πρόσφατα είχαμε την κυκλοφορία του Alpha Centauri -τη συνέχεια του Civilization στο διάστημα, αναλυτικό review του οποίου μπορείτε να διαβάσετε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας- και τώρα ετοιμάζεται πυρετωδώς η κυκλοφορία ενός sequel του Civilization II από την Activision με τίτλο Civilization: Call to Power. Το "PC Master" κατάφερε να εξασφαλίσει αποκλειστικά για τους αναγνώστες του μία από τις τελευταίες beta εκδόσεις του τίτλου και με υπερηφάνεια σας τον παρουσιάζει.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Η σειρά των Civilization ήταν και είναι από τις πιο κερδοφόρες στην ιστορία των παιχνιδιών για PC. Σκεφτείτε μόνο ότι από το 1991 (χρονολογία κυκλοφορίας του αρχικού Civilization) μέχρι και σήμερα έχουν πουληθεί περισσότερα από 2.500.000 κομμάτια του Civilization, ενώ το Civilization II έχει πουλήσει μόνο στην Ευρώπη 500.000 κομμάτια και ειδικά στην Αγγλία 160.000. Πρόκειται ασφαλώς για παιχνίδια που παίζονται ευχάριστα από όλους, ενώ η μεγάλη αντοχή τους στο χρόνο τα καθιστά playable συνεχώς και αδιαλείπτως. Αρα, όπως είναι λογικό, η σίγουρη επιτυχία είναι μία από τις αιτίες για την κυκλοφορία ενός ακόμη επεισοδίου με το όνομα Civilization. Είναι γνωστό άλλωστε ότι οι εταιρίες παραγωγής computer games δεν είναι φιλανθρωπικά ιδρύματα. Ενας ακόμη λόγος αφορά στο ότι το Civilization II, όσο εθιστικό και να είναι, χρειαζόταν ένα φρεσκάρισμα, ένα ρετούς, για να μπορέσει να σταθεί στη σημερινή εποχή των τρισδιάστατων γραφικών και του multiplayer gaming, με σκοπό όλο και περισσότεροι νέοι gamers να γνωρίσουν τη μαγεία της δημιουργίας και ανάπτυξης ενός πολιτισμού. Ετσι, γεννήθηκε η ιδέα που τελικά τέθηκε σε εφαρμογή και έρχεται στην οθόνη σας με το όνομα Civilization: Call to Power.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



ΕΤΑΙΡΙΑ
ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win95/98/NT, Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, 100MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο (minimum), 4x CD-ROM drive, SVGA κάρτα γραφικών (minimum 1MB RAM), Windows 95/98 συμβατή κάρτα ήχου και ποντίκι

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφερε η κατασκευάστρια εταιρία Activision.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΔΕΑ

Ραμσής ο Β', Αλέξανδρος ο Μέγας, Κουμπλάι Χαν, Χαμουραμπί, δεν είναι παρά ονόματα αρχηγών που το όνομά τους έχει μείνει χαραγμένο με χρυσά γράμματα στην ιστορία και είναι συνυφασμένο με τους πολιτισμούς που ίδρυσαν. Στο Civilization: Call to Power (όπως και στους προηγούμενους τίτλους φυσικά) έχετε τη δυνατότητα να αφήσετε το στίγμα σας ως αρχηγός ενός πολιτισμού που θα ξεκινήσει με λίγους αποίκους και θα αποπειραθεί να αναπτυχθεί και να διατηρηθεί ανά τους αιώνες. Θα ιδρύσετε πόλεις, θα ανακαλύψετε νέες τεχνολογίες και θα προσπαθήσετε να τα πάτε όσο το δυνατόν καλύτερα με τους γειτονικούς πολιτισμούς κάνοντας χρήση έξυπνης διπλωματίας. Θα ανακαλύψετε νέους τόπους, θα φτιάξετε καραβάνια ή αναγκαστικά θα εμπλακείτε σε



Μια διαστημική αποικία.



Τι θα χτίσουμε σήμερα;



Ενα δείγμα από τα computer generated videos των Wonders.

μάταιους πολέμους. Οι επιλογές είναι καθαρά δικές σας. Οδηγήστε τον πολιτισμό της επιλογής σας σε υπέρτατα ύψη δύναμης και ανάπτυξης ή γίνετε έρμαιο στα χέρια ικανότερων αντιπάλων. Μόνο οι αρχηγικές ικανότητές σας θα καθορίσουν τη μοίρα σας.

ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι πολιτισμοί συμπεριφέρονται σαν τους οργανισμούς, με τους ανθρώπους να παίζουν το ρόλο των κυττάρων. Γενικώς ένας πολιτισμός μπορούμε να πούμε ότι είναι ένας φοβερά περίπλοκος οργανισμός, μια και οι στόχοι του πολλές φορές αντιτίθενται ο ένας στον άλλον. Κυβερνήτες που θέλουν να μεγιστοποιήσουν το ποσοστό των ευχαριστημένων πολιτών θα δουν ότι η παραγωγικότητά τους είναι πολύ μειωμένη, ενώ αν θέλουν να είναι πρώτοι στις τεχνολογικές ανακαλύψεις μπορεί να καταστραφούν από κάποιους με περισσότερη στρατιωτική δύναμη. Πολλοί είναι οι παράγοντες που επηρεάζουν την πορεία ενός πολιτισμού, όπως η πρόσβαση σε φυσικούς πόρους, το πόσοι γειτονικοί πολιτισμοί υπάρχουν ή η διανομή του εργατικού δυναμικού και του κεφαλαίου. Ακόμα και οι καλύτεροι κυβερνήτες μπορεί να βρουν δύσκολο το γεγονός να διατηρήσουν όλους αυτούς τους παράγοντες σε τέλεια ισορροπία. Ενας καλός αρχηγός ξέρει ότι δεν υπάρχει μόνο ένας δρόμος για τη νίκη αλλά πολλά, παράλληλα μονοπάτια που μπορεί να πάρει, αλλάζοντάς τα ανάλογα με τις περιστάσεις κάθε στιγμή.

Οδηγήστε τον πολιτισμό της επιλογής σας σε υπέρτατα ύψη δύναμης και ανάπτυξης ή γίνετε έρμαιο στα χέρια ικανότερων αντιπάλων. Μόνο οι αρχηγικές ικανότητές σας θα καθορίσουν τη μοίρα σας.

Στο παιχνίδι υπάρχουν τρία είδη πόρων που εσείς θα κληθείτε να διαχειριστείτε ώστε να μπορέσετε να αναπτύξετε σωστά τον πολιτισμό σας: χρυσός, φαγητό και παραγωγή. Ολοι αυτοί οι πόροι είναι στενά συνδεδεμένοι με τη γη στην οποία θα βρεθείτε (με άλλα λόγια κάθε τετράγωνο στο χάρτη, είτε ξηράς είτε θάλασσας, παράγει διαφορετικά ποσά από αυτούς τους πόρους). Ο χρυσός μετρά τον πλούτο του πολιτισμού σας, το φαγητό βοηθά στην ανάπτυξή του, ενώ η παραγωγή αντιπροσωπεύει τις πρώτες ύλες που χρειάζονται για την κατασκευή νέων κτιρίων και μονάδων. Για να κερδίσετε στο παιχνίδι θα πρέπει να διανείμετε τους πόρους σας σωστά και να κοιτάξετε να αναπτυχθείτε στους ακόλουθους βασικούς τομείς:

Εξερεύνηση: Στην αρχή του παιχνιδιού βλέπετε μόνο ένα μικρό κομμάτι του χάρτη. Παράγετε νέες μονάδες ώστε να εξερευνήσετε τη γύρω περιοχή με σκοπό -τι άλλο φυσικά;- να βρείτε νέες πηγές πόρων αλλά και να δείτε πού βρίσκεται ο ανταγωνισμός (οι άλλοι πολιτισμοί δηλαδή).

Ανάπτυξη: Για να μπορέσει ο πολιτισμός σας να αναπτυχθεί σωστά θα χρειαστεί να έχετε αρκετό φαγητό. Με την αύξηση του πληθυσμού θα μπορέσετε να χτίσετε περισσότερες πόλεις, κτίρια και μονάδες.

Κατασκευές: Η δύναμη ενός πολιτισμού μετριέται και με το τι μπορεί να κατασκευάσει. Ξεκινώντας από τα απλά κτίρια, όπως σιταποθήκες, φτάνει μέχρι και τα Θαύματα του Κόσμου αυξάνοντας έτσι το κύρος του και σιγουρεύοντας επιπρόσθετα τη βιωσιμότητά του.

Ανακαλύψεις: Για να μπορέσετε να κατασκευάσετε πιο αναπτυγμένες μονάδες αλλά και κτίρια, θα πρέπει πρώτα να έχετε ανακαλύψει τις αρχές που διέπουν αυτού του είδους τις κατασκευές. Δεν μπορείτε να δημιουργήσετε, για παράδειγμα, άρματα μάχης αν πρώτα δεν έχετε ανακαλύψει τον τροχό. Οσο πιο γρήγορα εφεύρετε διάφορες βασικές αρχές τόσο λιγότερο ευάλωτοι θα είστε σε σχέση με τους γειτονικούς πολιτισμούς.



Και τριήρεις.



Battle View. Τα modifiers και οι μονάδες.



Ωχ! Η Κωνσταντινούπολη και μάλιστα γραμμένη σωστά και όχι Ισταμπούλ. Για να βλέπουν μερικοί μερικοί.



Εμπρός λοιπόν, καλό μου καραβάνι, στείλε καβούρι στο Άργος.

Μάχες: Μπορείτε να προτιμήσετε την οδό του πολέμου για να κερδίσετε στο παιχνίδι. Πρέπει όμως να γνωρίζετε ότι αυτή η οδός είναι η πιο δαπανηρή, αφού φτιάχνοντας λεγεώνες για να τις στείλετε στη μάχη δεν επενδύετε στους άλλους τομείς όπως οι ανακαλύψεις, επιλογή που αργότερα μπορεί να σας στοιχίσουν το παιχνίδι.

Οπως καταλαβαίνετε, όλοι οι στόχοι είναι αλληλένδετοι μεταξύ τους και πρέπει να επιτευχθούν σχεδόν παράλληλα.

ΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΥΠΑΡΧΟΥΝ;

Μπορεί να αναρωτηθείτε ότι, αφού τα ανωτέρω είναι λίγο πολύ γνωστά, για ποιο λόγο αναφέρονται; Ο λόγος είναι προφανής: οι καινούριοι χρήστες του παιχνιδιού τους οποίους πρέπει να λάβουμε σοβαρά υπόψη, όπως εξάλλου έκανε και η ίδια η Activision. Ο νέος τίτλος της ουσιαστικά πήρε τα καλύτερα σημεία του Civilization II και τα προχώρησε ακόμη ένα βήμα. Δεν θα μπορούσε να σταθεί στο χώρο διαφορετικά. Σε αντίθεση με το Alpha Centauri, το οποίο μπορεί ως ιδέα να μοιάζει καταπληκτικά με το Civ ωστόσο είναι ένα διαφορετικό παιχνίδι, το Civilization: Call to Power δεν έχει μόνο τη βασική ιδέα ίδια αλλά και το όλο setup. Θα έπρεπε λοιπόν να συμπεριλαμβάνονται σημαντικές διαφορές ώστε να το προτιμήσει κάποιος σε σχέση με τους δύο προηγούμενους τίτλους.



Μάχες αέρος-αέρος.

Ομολογώ πως το εν λόγω παιχνίδι με συνεπήρε καθώς οι βελτιώσεις σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους είναι πολλές και καλές. Στο Civ: CtP ξεκινάτε τον πολιτισμό σας στα 4000 π.Χ. και τελειώνετε το 3000 μ.Χ. Στους προηγούμενους τίτλους το παιχνίδι τελείωνε στα 2020 μ.Χ., με αποτέλεσμα να μην υπήρχε η δυνατότητα για περαιτέρω ανάπτυξη του πολιτισμού με φουτουριστικές τεχνολογίες όπως ψυχικές δυνάμεις και κρυογενετική, για τις οποίες μόνο σε βιβλία επιστημονικής φαντασίας έχουμε διαβάσει. Ολες αυτές οι νέες ανακαλύψεις δίνουν καινούρια στοιχεία στο gameplay.

Στους προηγούμενους τίτλους υπήρχε ένα τέλμα προς το τέλος του παιχνιδιού λόγω της έλλειψης νέων ανακαλύψεων. Η επιμήκυνση του χρόνου παιχνιδιού και οι νέες τεχνολογίες καθιστούν σίγουρο το ότι το παιχνίδι θα σας κρατήσει απασχολημένους για μεγάλο χρονικό διάστημα. Οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να χτίσουν πόλεις και αποικίες κάτω από τη θάλασσα καθώς και να αναπτύξουν περαιτέρω τον πολιτισμό τους στο διάστημα. Κανένας από τους προηγούμενους τίτλους δεν είχε μπει σε τέτοια "χωράφια". Αυτή η προσέγγιση δίνει μια νέα δυναμική στο παιχνίδι εισάγοντας ένα νέο στιλ παιξίματος. Σε αντίθεση με τους προηγούμενους τίτλους, όπου προς το τέλος τα πράγματα ήταν λίγο πολύ ίδια και κάπως στάσιμα, τώρα μπορείτε να αναπτυχθείτε στο πλούσιο περιβάλλον της θάλασσας, ενώ -αν προτιμήσετε το διάστημα- θα βρεθείτε προ πολλών εκπλήξεων με διαστημικές φυλές και μάχες για κυριαρχία.

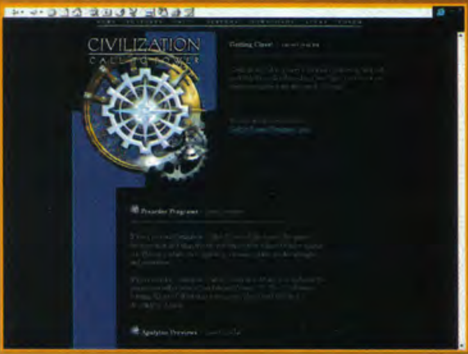
Επίσης, έχουν εισαχθεί νέες στρατηγικές σε ό,τι αφορά το πολεμικό μέρος του παιχνιδιού. Νέοι τύποι επιθέσεων όπως η οικονομική επίθεση, η θρησκευτική, ο βιολογικός πόλεμος, η τρομοκρατία, η βιομηχανική δολιοφθορά και η προπαγάνδα βάζουν τους παίκτες να σκεφτούν καινούριους τρόπους, προκειμένου να ξεφορτωθούν τους ενοχλητικούς αντιπάλους τους. Αυτό κάνει τα πράγματα πιο ενδιαφέροντα, όχι μόνο για τους νέους παίκτες που θα ασχοληθούν με τον τίτλο αλλά και για τους βετεράνους του είδους, μια και για να κερδίσουν θα πρέπει να προσαρμόσουν τις παλιές στρατηγικές τους ώστε να αντεπεξέλθουν καλύτερα. Υπάρχει υποστήριξη multiplayer (θα αναφερθούμε παρακάτω), εκπληκτικά γραφικά, κάτι πρωτόγνωρο για παιχνίδι του είδους, περισσότερες από 65 διαφορετικές μονάδες, 100 και πλέον κτίρια και τεχνολογικές ανακαλύψεις, αύξηση των Wonders of the World με προσθήκες νέων όπως η Αγία Σοφία ή το Dinosaur Park. Οι καινούριες μονάδες είναι επιλεγμένες έτσι ώστε να υπάρχει απόλυτη ισορροπία στο παιχνίδι και οι παίκτες να μπορούν να επιλέξουν από έναν τεράστιο αριθμό στρατηγικών επιλογών, προκειμένου να πετύχουν τους στόχους τους. Είναι πέρα από σίγουρο ότι με αυτά και με αυτά το παιχνίδι θα έχει τεράστια αντοχή στο χρόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αναφερθήκαμε ανωτέρω στα γραφικά του παιχνιδιού τα οποία είναι εκπληκτικά. Ναι, ξέρουμε ότι μιλάμε για Civ παιχνίδι, δεν κάναμε λάθος. Η Activision έχει δώσει πολύ μεγάλη βαρύτητα στον τομέα των γραφικών, μια και -κακά τα ψέματα- πολλοί gamers το πρώτο που κοιτάζουν σε κάποιον τίτλο είναι αυτό. Σίγουρα ένα παρόμοιο παιχνίδι δεν χρειάζεται χιλιάδες χρώματα για να σταθεί, εφόσον έχει εθιστικό gameplay, αλλά -όπως προαναφέραμε- σκοπός είναι να γνωρίσουν και νέοι παίκτες αυτή την εμπειρία και σίγουρα δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος.

Σύμφωνα με την εταιρία, το Civ: CtP είναι το πρώτο παρόμοιο strategy που υπο-

ΤΟ CIVILIZATION ΣΤΟ INTERNET



Στο site http://www4.activision.com/games/civilization/ θα βρείτε την επίσημη σελίδα του Civilization: Call to Power. Δείτε τα τελευταία νέα, μάθετε περισσότερα για την έκδοση Linux, διαβάστε για όλα τα Wonders of the World (μια συγκίνηση με έπιασε όταν έχτισα την Αγία Σοφία) και επισκεφθείτε άλλα επίσημα και ανεπίσημα links. Αν έχετε πρόσβαση στο Internet, πρέπει οπωσδήποτε να πάτε μια βόλτα από εκεί.



Ο Ecoterrorist, μία από τις νέες πολεμικές μονάδες.



Το diplomacy status. Για να ξέρουμε πού βαδίζουμε.



Επιπλάκια για το κάστρο θέλετε;

στηρίζει γραφικά υψηλών αναλύσεων (μέχρι και 1.024x768) και 16-bit χρώματα. Η παράδοση θέλει τέτοιου τύπου παιχνίδια να θυσιάζουν την τέρψη των οφθαλμών για χάρη του gameplay. Από την άλλη, όλα τα σημερινά real-time strategies έχουν σχεδόν τέλεια γραφικά. Γιατί να υστερούν τα turn based; Το Civ: CtP γεφυρώνει το χάσμα μεταξύ των δύο τύπων κάνοντας χρήση 65.536 χρωμάτων και υψηλών αναλύσεων χωρίς να θυσιάζει τίποτα από τα στρατηγικά χαρακτηριστικά που έχουν συνηθίσει οι οπαδοί των turn based strategies.

Κάτι άλλο που θα ενθουσιάσει τους πάντες είναι ότι τα units έχουν speeches και animations κατά τη διάρκεια της κίνησης, της επίθεσης ή όταν πεθαίνουν. Αυτό έχει γίνει με σκοπό το παιχνίδι να μοιάσει κάπως με τα σημερινά real-time strategies και να προσελκύσει (ή, γιατί όχι, να αποσπάσει) μερικούς από τους φανατικούς αυτού του είδους. Τα Wonders of the World έχουν καταπληκτικά computer-generated movies, ενώ το interface έχει φτιαχτεί άψογα.

Σε παρόμοια επίπεδα κινείται και ο ήχος του παιχνιδιού. Εκτός από τα speeches των units υπάρχουν μουσικά κομμάτια που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (πάντα από το CD) όπως ακριβώς και στο Civ II, με τη μόνη διαφορά ότι εδώ είναι πολύ περισσότερα και δεν επαναλαμβάνονται συνεχώς, καταντώντας έτσι κουραστικά και βαρετά.

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Η βασική ιδέα του παιχνιδιού παραμένει η ίδια όπως και στους προηγούμενους τίτλους. Διαλέξτε έναν πολιτισμό και αρχίστε την ανάπτυξή του. Χτίστε πόλεις, μονάδες, ανακαλύψτε νέες τεχνολογίες. Μοιραία όμως θα συναντηθείτε και με άλλους πολιτισμούς. Τι κάνετε τότε; Εδώ είναι που έρχεται η διπλωματία. Σε τέτοια παιχνίδια είναι πολύ σημαντικό να συζητάμε για διπλωματία, μια και, αν κάνετε έξυπνη χρήση της, κερδίζετε πάνω απ' όλα την ηρεμία σας (τουλάχιστον για μερικούς γύρους) ή/και πολύτιμους συμμάχους. Οπως και στον πραγματικό κόσμο άλλωστε οι κινήσεις σας καθορίζουν την τύχη και τις αντιδράσεις των άλλων πολιτισμών. Στον διπλωματικό τομέα όλοι έχουν μνήμη καμήλας, οι φιλίες κοστίζουν ακριβά και οι προσβολές ξεχνιούνται δύσκολα. Τα πράγματα εδώ είναι λίγο πολύ στο ίδιο στιλ με το Civ II. Αν περιμένατε τις φοβερές διπλωματικές επιλογές του Alpha Centauri, μάλλον θα απογοητευτείτε. Βέβαια, υπάρχουν βελτιώσεις, όπως το ότι οι σύμμαχοι μπορούν να μοιράζονται πόρους, τη γη κ.λπ., αλλά όχι πολλά πράγματα. Οι αρχηγοί των άλλων πολιτισμών έχουν ένα ποσοστό υπομονής που εξαντλείται κάθε φορά που ζητάτε διάφορα, ενώ οι πράξεις σας έχουν αντίκτυπο στη φήμη σας, με αποτέλεσμα να είναι ανάλογες και οι αντιδράσεις από τους άλλους πολιτισμούς. Δεν μπορεί π.χ. να έχετε τη



Ή μήπως ένα άγαλμα προς τιμήν σας;

φήμη του προδότη και όλοι να σας υποδέχονται με ανοιχτές αγκάλες και στρωμένα κόκκινα χαλιά. Με τις κατάλληλες ανακαλύψεις θα αποκτήσετε τη δυνατότητα να χτίσετε πρεσβείες που σας βοηθούν πολύ, αφού έχετε ενημέρωση από πρώτο χέρι για τις ανακαλύψεις και την πορεία του πολιτισμού όπου βρίσκεται η πρεσβεία σας. (Μερικά από τα νέα Wonders δυσχεραίνουν πολύ το έργο των πρέσβεων.) Δύο νέα στοιχεία είναι οι μό-



Μη μασάτε, καλοί μου πολεμιστές.



Τι κάνεις, βρε, εκεί;



Ασχετο, δεν βρίσκετε; Κι όμως...



Ναι, έχετε κάστρο και στο διάστημα!

νιμες συμμαχίες μεταξύ δύο πολιτισμών και το Eco Pact. Στη μεν πρώτη περίπτωση οι εν λόγω πολιτισμοί είναι μόνιμοι σύμμαχοι και η συμφωνία δεν σπάει (καλά, η αλήθεια είναι ότι μπορείτε να τη σπάσετε, αλλά αν δείτε τι παθαίνει το ποσοστό της φήμης σας, θα το ξανασκεφτείτε), ενώ στη δεύτερη περίπτωση δύο πολιτισμοί που βρίσκονται σε εμπόλεμη κατάσταση και ταυτόχρονα μαστίζονται από υψηλά ποσοστά μόλυνσης συμφωνούν σε μια προσωρινή παύση πυρός μέχρι ο ένας από τους δύο να σταματήσει τη μόλυνση.

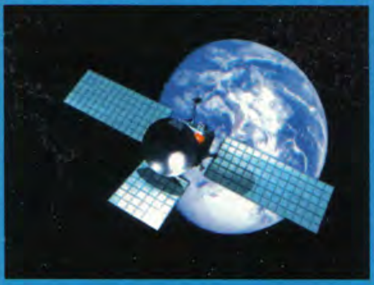
Εκτός από τη μόλυνση του περιβάλλοντος (πολύ ενοχλητικό, πιστέψτε με) βρήκαμε και άλλα εμπόδια στο δρόμο μας, όπως



Αραγμένος στην παραλία με το φραπέ μου απολαμβάνω τη νίκη μου.



Κι άλλο Wonder.



Space: The final Frontier?

τους κλασικούς Barbarians (τι θα κάναμε χωρίς εκείνους, έτσι;). Για τη μόλυνση μπορείτε να κάνετε πολλά προκειμένου να τη μειώσετε. Βασικά μπορείτε να χτίσετε πόλεις κάτω από τη θάλασσα ή στο διάστημα, ενώ πολλά Wonders κάνουν... θαύματα σε αυτόν τον τομέα.

Για τους Barbarians μπορείτε να θέσετε το πόσο απειλητικοί θα είναι από το αρχικό μενού του παιχνιδιού.

Βελτιώσεις έχουν επέλθει και στο interface, με νέα interactive παράθυρα που βελτιστοποιούν την πρόσβαση του παίκτη στην πόλη του, στη γραμμή παραγωγής μονάδων ή κτιρίων καθώς και στις ανακαλύψεις. Υπάρχει επίσης interactive βιβλιοθήκη, που είναι στη διάθεσή σας σε περίπτωση που θέλετε να δείτε ή να μάθετε κάτι για κάποια επικείμενη ανακάλυψη, μονάδα ή τις προαπαιτούμενες ανακαλύψεις που πρέπει να έχετε κάνει, προκειμένου να προχωρήσετε σε κάποια κατασκευή. Επίσης, μπορείτε να αυτοματοποιήσετε την παραγωγή των πόλεων (με τη μορφή μακροεντολών), κάτι που σας δίνει περισσότερη ελευθερία, προκειμένου να ασχοληθείτε με άλλα σημαντικά σημεία της αυτοκρατορίας σας. Θα χρειαστεί από μέρους σας μια μικρή εξάσκηση μέχρι να συνηθίσετε το interface, μια και είναι κάπως διαφορετικό από αυτό των προηγούμενων τίτλων, αλλά όταν το μάθετε, θα το βρείτε σίγουρα πολύ εύκολο. Ένα εύκολο μενού εντολών είναι πολύ πιο εύχρηστο και προσελκύει περισσότερο κόσμο σε αντίθεση με τα πολύπλοκα και δύσχρηστα interfaces.



Ποπό μόλυνση!

ΤΡΟΠΟΙ ΝΙΚΗΣ

Σε ένα Civilization game οι τρόποι νίκης παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο. Στο Civ: CtP έχετε τέσσερις τρόπους να τελειώσετε το παιχνίδι εκ των οποίων μόνο οι τρεις θα σας οδηγήσουν στη νίκη. Ακολουθεί μια μικρή παρουσίαση, προκειμένου να κατανοήσετε τι πρέπει να κάνετε για να βγείτε νικητής.

Bloodlust: Αυτός ο τρόπος απαιτεί μπόλικο στρατό και κρύα καρδιά. Ο σκοπός σας είναι η γενοκτονία, να εξοντώσετε δηλαδή όποιον πολιτισμό βρεθεί στο δρόμο σας. Κατακτήστε όλες τις πόλεις και θα δείτε το όνομά σας να φιγουράρει ανάμεσα στους γενοκτόνους... εεε, νικητές ήθελα να γράψω.

High Score: Μπορεί να αμφισβητήσει κάποιος έναν πολιτισμό που έχει αντέξει στο πέρασμα του χρόνου; Μάλλον όχι. Εκτός από την επιβίωση, πρέπει και να διαπρέψετε. Αντέξτε λοιπόν μέχρι το 3000 μ.Χ. και, αν έχετε το μεγαλύτερο Civ score, θα είστε ο νικητής.

Alien Life Project. Αυτός ο τρόπος είναι ο πιο δύσκολος. Απαιτεί πολύ μεγάλα βήματα σε ό,τι αφορά τις τεχνολογικές ανακαλύψεις σας, αφού σκοπό εδώ έχετε να φτάσετε τον πολιτισμό σας σε σημείο που να κατέχει τις απαιτούμενες τεχνολογίες, προκειμένου να κατασκευάσει έναν εξωγήινο κλώνο (χωρίς όμως να το κάνει κιόλας, αλλιώς περνάμε στον επόμενο τρόπο ολοκλήρωσης του παιχνιδιού). Τα προαπαιτούμενα είναι πάρα πολλά, και, όταν ξεκινήσετε το όλο project, πρέπει να κινηθείτε πολύ γρήγορα.

Αυτοί είναι οι τρεις τρόποι που θα σας φέρουν τη νίκη. Υπάρχει και ένας τέταρτος για να τελειώσετε το παιχνίδι, μόνο που αντί για νίκη θα γευτείτε πικρή ήττα. Ας τον δούμε και αυτόν.

Finishing the Job: Κατέχοντας λοιπόν όλες τις προϋποθέσεις για τη σύνθεση ενός εξωγήινου εμβρύου, πρέπει να συνεχίσετε τις ανακαλύψεις με σκοπό την κατασκευή και διατήρησή του. Προσοχή όμως: Είναι πολύ επικίνδυνο αυτό το εγχείρημα και μπορεί να καταστρέψει ολό-



Παρατηρήστε το διαστημόπλοιο κάπου στη μάχη.

κληρο τον πολιτισμό σας. Η επιτυχία δεν είναι καν εξασφαλισμένη. Οταν φτάσετε στο τελευταίο στάδιο των ανακαλύψεων και αφού περάσετε τους κινδύνους (ο λόγος για την πικρή ήττα που λέγαμε), περιμένετε να γεννηθεί ο εξωγήινος κλώνος. Το τι γίνεται μόλις γεννηθεί παραμένει ένα μυστήριο που μόνο ο χρόνος μπορεί να λύσει...

MULTIPLAYER

Το Civ: CtP υποστηρίζει πολλές επιλογές multiplayer παιχνιδιού κάνοντας χρήση όλων των γνωστών τύπων σύνδεσης (Internet, TCP/IP και IPX). Κατά τη διάρκεια της σύνδεσης οι παίκτες επιλέγουν παραμέτρους και πολιτισμούς, ενώ μπορούν να συνομιλήσουν μέσω chat. Δεν είχαμε την ευκαιρία να τεστάρουμε τις multiplayer δυνατότητες του παιχνιδιού (λόγω beta φυσικά), αλλά σύμφωνα με την εταιρία θα υπάρχουν δίκτυα στο Internet όπου μπορούν να μαζευτούν οι παίκτες. Τώρα για το αν οι κινήσεις θα γίνονται ταυτόχρονα ή θα περιμένουν να τελειώσει ο ένας για να παίξει ο άλλος, μένει να το δούμε όταν δοκιμάσουμε πλήρως το multiplayer. Πάντως, σε αντίθεση με τους δύο προηγούμενους τίτλους που χρειάζονταν add-on packs για να παιχτούν από πολλούς παίκτες, το Civ: CtP έχει built in αυτή την επιλογή ανεβάζοντας έτσι τη γενική εκτίμηση.

EDITING TOOLS

Εκτός από τις επιλογές για το μέγεθος του χάρτη, το ποσοστό υγρασίας και άλλες παραμέτρους που μπορείτε να καθορίσετε προτού ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, έχετε τη δυνατότητα με τα πολύ εύχρηστα εργαλεία να φτιάξετε δικά σας σενάρια πλήρως προσαρμοσμένα στα δικά σας μέτρα και σταθμά.

Στο Civ II, για να φτιάξετε ένα σενάριο, ειδικά αν ήσαστε αρχάριος σε τέτοια θέματα, έπρεπε να ήσαστε τουλάχιστον φακίρης καθώς δεν υπήρχαν τα εργαλεία (έβρισκες μόνο κάποια στο Conflicts in Civilization), δεν μπορούσες να φτιάξεις εύκολα δικά σου .txt files κ.λπ. Οχι όμως πια. Τα εργαλεία είναι όλα εδώ, τα dll files των υπόλοιπων πολιτισμών μπορούν να τροποποιηθούν ανάλογα με τις ανάγκες του σεναρίου, ενώ μπορείτε να φτιάξετε δικά σας .txt files καθώς και να τροποποιήσετε τα art files μέχρι να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Ενα από τα κλειδιά της επιτυχίας για τη μακροβιότητα του Civilization ήταν η δυνατότητα κατασκευής σεναρίων, εξασφαλίζοντας έτσι ακόμα μεγαλύτερη διάρκεια ζωής.

ΣΧΕΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ & ΓΕΝΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Η Activision υπόσχεται ότι θα κυκλοφορήσει στο μέλλον ένα add-on pack για το οποίο προσωρινά τηρεί σιγή ιχθύος. Το μόνο που ξέρουμε είναι ότι αναμένεται γύρω στα Χριστούγεννα του '99. Επίσης, εκτός από την Windows έκδοση θα κυκλοφορήσει έκδοση για Macintosh καθώς και σε DVD, ενώ οι φίλοι του Linux θα πρέπει να τρίβουν τα χέρια τους από τώρα, μια και η Loki Entertainment Software θα μεταφέρει το παιχνίδι για το πολλά υποσχόμενο εναλλακτικό λειτουργικό.

Το Civilization: Call to Power αποτελεί άξια συνέχεια των Civ games. Είναι μία από τις ακριβές παραγωγές της Activision, η οποία έχει δώσει για άλλη μια φορά τον καλύτερο εαυτό της προσφέροντάς μας ένα έξοχο παιχνίδι που αξίζει να περιέχεται στη συλλογή σας. PC

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	97

96



Εθιστικό μέχρι το κόκαλο. Αξια συνέχεια ενός από τα κατά γενική ομολογία καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών.



Το αρχικό κάστρο...



...κατόπιν με μερικές βελτιώσεις.

ΔΙΑΦΟΡΕΣ CtP & CIVILIZATION

Δείτε με μια ματιά σε ποιους τομείς υπερτερεί το Civilization: Call to Power έναντι των προηγούμενων τίτλων:

	Civ: CtP	Civilization II	Civilization
Χρόνια παιχνιδιού	7.000	6.020	6.020
Αριθμός μονάδων	67	51	21
Αριθμός κτιρίων	72	38	20
Τεχνολογίες	112	89	68
Wonders	35	28	21
Γραφικά (χρώματα)	65.536	256	16
Ασυνήθιστοι τρόποι μάχης	Ναι	Οχι	Οχι
Θαλάσσια αποίκηση	Ναι	Οχι	Οχι
Διαστημική εξερ./αποίκηση	Ναι	Εν μέρει	Εν μέρει
Μελλοντικές τεχνολογίες	Ναι	Οχι	Οχι
Αυτοματοποιήσεις	Ναι	Οχι	Οχι
Multiplayer	Ναι	Με το Gold Ed.	Με το Civnet

RESIDENT EVIL 2

Η βαριά μεταλλική πόρτα ανοίγει, συνοδευόμενη από ένα ελαφρύ τρίξιμο... Ο Leon διστάζει στην αρχή, αλλά μετά προχωρεί αργά και μεθοδικά στο ολοσκότεινο δωμάτιο. Κι ενώ βρίσκεται στη μέση του διαδρόμου, ένα ζόμπι διψασμένο για αίμα εμφανίζεται από το πουθενά και επιτίθεται. Ο Leon το αντιλαμβάνεται, γυρίζει γρήγορα, στοχεύει... Το άψυχο κορμί του ζωντανού-νεκρού κείτεται τώρα στο πάτωμα. Ενας κίνδυνος λιγότερος σε μια πόλη πλημμυρισμένη στο αίμα. Ακόμη ένα μικρό βήμα προς την τελική διαφυγή από την καταραμένη Raccoon City...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
CAPCOM/VIRGIN INTERACTIVE

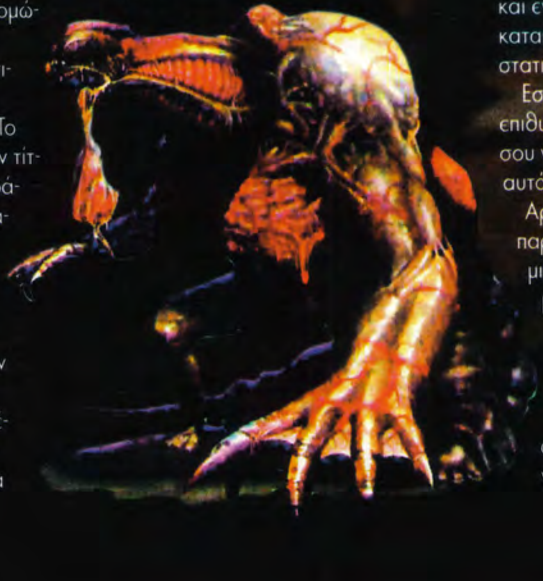
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
Pentium 166MHz, Windows 95/98, 24MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX 6.0 συμβατές κάρτες ήχου και γραφικών, 100MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο. Δεν απαιτείται 3D accelerator.

ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Χωρίς τον παραμικρό δισταγμό το Resident Evil μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα εκπληκτικά εθιστικό παιχνίδι, με έντονες συγκινήσεις και μεγάλη διάρκεια. Ηταν πρωτότυπο, ενδιαφέρον και άκρως τρομακτικό. Ως αποτέλεσμα, αγαπήθηκε από την κοινότητα των gamers όσο λίγα και γεύτηκε την ευρεία αποδοχή τους. Τα αιτήματα για sequel, αναρίθμητα... Επειτα από μεγάλο χρονικό διάστημα, η Virgin μας λυπήθηκε και κυκλοφόρησε το Resident Evil 2, εμπλουτισμένη μεταφορά του ομώνυμου παιχνιδιού στην κονσόλα της Sony. Διαβάζοντας τη λέξη "εμπλουτισμένη" μη φανταστείτε τρομακτικές διαφορές, αντίθετα είναι ελάχιστες. Το γεγονός αυτό όμως δεν εμποδίζει τον τίτλο να αναδειχθεί -για ακόμη μία φορά- σε εξαιρετικό! Ας τον δούμε όμως καλύτερα...

Η αρχή είχε γίνει σε μία έπαυλη στην επαρχία της Raccoon City, όταν ακούστηκαν φήμες πως ένας θανατηφόρος ιός δρούσε εκεί και μετέτρεπε τους ανθρώπους σε ζόμπι. Η εταιρία που κρυβόταν πίσω από όλα αυτά ονομαζόταν Umbrella Corporations και αποδείχθηκε ότι δοκίμαζε το νέο δημιούργημά της ονόματι T-virus στο βιοχημικό πόλεμο. Η υπόθεση έκλεισε με την ηρωική επέμβαση της τοπικής αστυνομίας και την ολοσχερή εξόντωση κάθε πιθανού κινδύνου (υπόθεση του Resident Evil 1 μέχρι στιγμής). Ομως τα πειράματα της Umbrella δεν είχαν ακόμη τελειώσει. Δύο μήνες μετά, τα πρώτα κρούσματα "ζομπογένεσης" (ωραία λέξη, ε;) δείχνουν να εισβάλλουν στη Raccoon City. Μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα η πόλη έχει βυθιστεί στο σκοτάδι. Η συντριπτική πλειονότητα των ανθρώπων έχουν γίνει ζόμπι, από τον G-virus αυτή τη φορά, μία μεταλλαγμένη έκδοση του T-virus. Δύο νεαρά άτομα, ένας νεοσύλλεκτος αστυνομικός και μία ρεπόρτερ, συναντιούνται τυχαία στους αφιλόξενους δρόμους της πόλης και ενώνουν τις δυνάμεις τους για την καταπολέμηση του νέου κακού. Ενα περιστατικό όμως τους χωρίζει...



Εσύ θα διαλέξεις ποιος από τους δύο επιθυμείς να χειριστεί την προσπάθειά σου να ορθωθείς ενάντια στο τρομερό αυτό κακό που μαστίζει την πόλη.

Αρχικά, ίσως νομίσετε ότι η υπόθεση παραείναι ρηχή, δεν διαθέτει την παραμικρή πρωτοτυπία και ενδέχεται να μην κινήσει το ενδιαφέρον σας. Μολονότι αυτή η πιθανή σκέψη περιέχει μία δόση αλήθειας (όντως το σενάριο είναι εξαιρετικά κοινότοπο, θα μπορούσαν να είχαν σκεφτεί κάτι καλύτερο), δεν χρειάζεται να ανησυχείτε. Η πλοκή των γεγονό-

των είναι πολύ ενδιαφέρουσα και ο μύθος εξελίσσεται ομαλά, κινούμενος σε λογικά πλαίσια.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Στον τομέα των γραφικών είναι φανερό ότι έχει γίνει πολλή δουλειά, κάτι το οποίο εύκολα θα διαπιστώσετε εξαρχής. Ελάχιστη απαίτηση σε περίπτωση που δεν διαθέτετε 3D επιταχυντή είναι ένας P166, κάτι που αποτελεί ιδιαίτερα λογική απαίτηση, αν αναλογιστούμε την αντιστοιχία με τους υπόλοιπους τίτλους (με ένα μικρό ψάξιμο στα software houses βρήκα ότι η συνήθης απαίτηση για χρήση χωρίς επιταχυντή είναι P233!). Το γεγονός αυτό δείχνει ότι οι προγραμματιστές στρώθηκαν στη δουλειά και ανέπτυξαν μία εξελιγμένη graphics engine που αποδίδει καλά και με τους μικρούς επεξεργαστές (σε κάθε άλλη περίπτωση θα ήταν αδικαιολόγητη η μεγάλη καθυστέρηση για τη μεταφορά του τίτλου στο χώρο των PCs). Αν είστε κάτοχος ενός low-end συστήματος, σίγουρα θα σκέφτεστε κατά πόσο η απόδοση του Resident Evil 2 θα είναι ικανοποιητική στον υπολογιστή σας. Δεν χρειάζεται να ανησυχείτε όμως, αφού αυτό που υπόσχονται οι προγραμματιστές πράγματι ισχύει. Δοκιμάζοντας το παιχνίδι σε P166 με 32MB RAM και πλήρη εγκατάσταση, η κίνηση ήταν ομαλότατη και τα κολλήματα αποσπασματικά - έτσι δεν ενοχλούσαν ιδιαίτερα. Για να λέμε και του στραβού το δίκιο όμως, επανερχόμενος στον υπολογιστή μου (PII με Riva TNT), δεν μπορούσα παρά να προσέξω τη σημαντική διαφορά στην απόδοση σε σχέση με το προηγούμενο σύστημα. Ωραιότερα γραφικά, καλύτερος ήχος, ομαλότερη κίνηση. Φυσικά για τη διαφορά αυτή ευθύνονται οι 3D επιταχυντές, τους οποίους ο τίτλος υποστηρίζει και με το παραπάνω! Χάρη στο ενσωματωμένο utility μπορείτε να κάνετε autodetect την κάρτα γραφικών σας, να επιλέξετε την ανάλυση της προτίμησής σας ή να πραγματοποιήσετε λεπτομερειακές ρυθμίσεις στα features που θα χρησιμοποιήσει η κάρτα σας (alpha blending, bilinear filtering, perspective correction κ.ά.). Εντύπωση προκαλεί η επιλογή Future support μέσω της οποίας παρέχεται η δυνατότητα εγγενούς υποστήριξης μελλοντικών καρτών!



Σε σύγκριση με τον πρόγονό του, το Resident Evil 2 παρουσιάζεται πολύ βελτιωμένο στα γραφικά. Ο κεντρικός χαρακτήρας είναι σχεδιασμένος στην εντέλεια, δείχνοντας πιο αληθινός από ποτέ. Ομως οι κινήσεις του σώματός του ας μην ξεχνάμε ότι είναι αυστηρά προκαθορισμένες, οπότε δεν θα ήταν πολύ δύσκολη δουλειά για τους σχεδιαστές να επιτύχουν κάτι τέτοιο. Αντίθετα, οι κινήσεις που κάνουν τα ζόμπι είναι σε μεγάλο βαθμό random, και εκεί είναι που θα φανεί πόσο σωστή δουλειά έγινε. Δυστυχώς, η εντύπωση που αποκόμισα δεν ήταν άριστη. Για να φαίνεται η ελευθερία κινήσεων στα ζόμπι, το σώμα τους έχει χωριστεί σε πολλά μέλη τα οποία ενώνονται στις αρθρώσεις. Ομως, η σύζευξη των ξεχωριστών πολυγώνων στις αρθρώσεις δεν έχει προσεχθεί, με άμεσο επακόλουθο το αισθητικό αποτέλεσμα να μην είναι το καλύτερο δυνατό. Σε μεγάλα zoom, οι εχθροί φαίνονται σαν μαριονέτες, τις οποίες χειρίζεται με σχοινιά ένα αόρατο χέρι. Καθώς δε οι κινήσεις τους δεν είναι ολότελα φυσιολογικές (ούτως ή άλλως ζόμπι είναι), η συγκεκριμένη εικόνα ενισχύεται. Αν παρατηρήσετε και εσείς το εν λόγω φαινόμενο, μπορεί να θεωρήσετε πως υπερβάλλω. Ισως... Απλώς θεωρώ υποχρέωσή μου να αναφέρω ένα στοιχείο που αμαυρώνει (ή μήπως όχι τελικά;) την κατά τα άλλα άψογη παρουσία στον τομέα.

Τα background σκηνικά είναι θεσπέσια. (Βέβαια, το πόσο θεσπέσιο μπορεί να είναι ένα σκοτεινό δωμάτιο με ψυχεδελικούς πίνακες είναι κάτι το υποκειμενικό...) Κάθε δωμάτιο έχει πολύ πλούσια απεικόνιση, γεμάτη διακοσμήσεις, περιττές ή μη. Το στοιχείο αυτό, συνδυαζόμενο με την άριστη σχεδίαση και τους προσεγμένους χρωματισμούς, θεωρώ πως αποτελεί τον ένα από τους δύο βασικούς παράγοντες που μας μυούν στο έργο και τη μυστηριακή υπόθεσή του. Παρόμοια δουλειά δεν έχω ξαναδεί σε τίτλο της συγκεκριμένης κατηγορίας! Οσο κι αν δεν το επιθυμούσα, εντόπισα και εδώ ένα ψεγάδι: Τα backgrounds κάποιες φορές είναι ελάχιστα πιο σκοτεινά από το χαρακτήρα ή δεν διαθέτουν ποικιλία χρωμάτων ανάλογη του χαρακτήρα, με αποτέλεσμα να δίνεται η εντύπωση



ΤΟ ΚΑΛΟ ΤΟ ΠΑΛΙΚΑΡΙ...

Το ranking στο Resident Evil 2 έχει ως εξής: παίρνετε A, αν ολοκληρώσατε το σενάριο σε λιγότερο από 3 ώρες, B, από 3 έως 5 ώρες, C, από 5 έως 7, και D, για πάνω από 7. Αν τώρα κάνατε χρήση ειδικού όπλου ή τα saves σας ξεπερνούν τα 12, αφαιρέστε έναν βαθμό από τα παραπάνω. Η βαθμολογία λοιπόν μπορεί να κυμανθεί από A έως E.

ΟΙ ΚΕΝΤΡΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Leon: Ενας ιδεαλιστής, πρωτάρης αστυνομικός του RPD. Είναι λιγότερο αφελής απ' όσο δείχνει η εξωτερική εμφάνισή του. Είναι ο πλέον κατάλληλος για τη δουλειά του αστυνομικού, διαθέτοντας πολλές ικανότητες και αίσθηση του χιούμορ (μολονότι ο ακατάπαυστος πόλεμος τα ζόμπι δεν τον αφήνει να το επιδείξει).



Claire:Πεισματάρα, έξυπνη και αισιόδοξη. Παλεύει να βρει τον αδελφό της και είναι διατεθειμένη να κάνει τα πάντα για να το πετύχει. Η μεγάλη πίστη στον εαυτό της τη βοηθά να κάνει πράγματα που οι άλλοι δεν θα τολμούσαν, ταυτόχρονα όμως την κάνει ισχυρογνώμονα. Πολλές φορές δείχνει να διαθέτει ανδρικά στοιχεία, δεν παύει όμως να διατηρεί τη θηλυκότητά της και την αγάπη της για τα μικρά παιδιά.

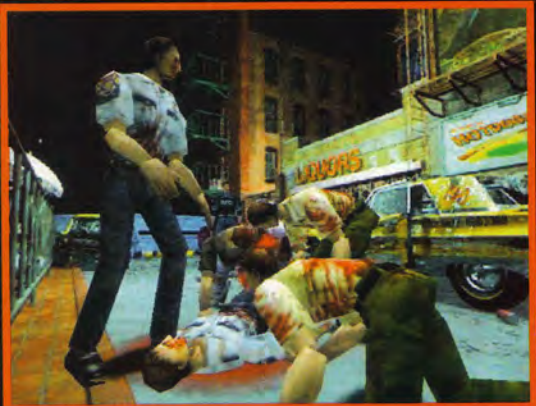


Ada Wong: Μία Αμερικάνα με κινεζική καταγωγή. Στυγνός επαγγελματίας, με μεγάλες ικανότητες και υψηλό δείκτη νοημοσύνης. Με τα πολυάριθμα προσόντα, όμως, έχουν πάρει τα μυαλά της αέρα και σνομπάρει όλους τους άλλους "κατώτερους ανθρώπους". Θα τη βρείτε στο σενάριο του Leon.



Sherry Birkin: Η κόρη του William Birkin (ευθύνεται για όλο αυτό το χάος). Ανασφαλής αλλά και πανέξυπνη για τα 12 χρόνια της. Τη βρίσκετε -και αναλαμβάνετε το ρόλο της για κάποιο χρονικό διάστημα- στο σενάριο της γυναίκας.





Πιάσε λίγο το πιπέρι. Αυτός εδώ είναι κομματάκι άνοστος...



Ταραντούλες θα πάρετε; Εμείς πάντως έχουμε...

πως ο ήρωας που χειριζόμαστε δεν βρίσκεται στην πραγματικότητα μέσα στο δωμάτιο, αφού το τελευταίο ήταν μία προσθήκη της στιγμής. Εννοώ, με άλλες λέξεις, πως τα "τοπία" ορισμένες -ευτυχώς λίγες- φορές δεν αποπνέουν ζωντάνια ώστε να μας πείσουν.

Θα ήμουν άδικος αν δεν έκανα λόγο για τα πολυάριθμα εντυπωσιακά οπτικά εφέ του παιχνιδιού. Η κίνηση των προσώπων είναι άψογη. Από το αλλόκοτο -σχεδόν εξωγήινο- περπάτημα των ζόμπι, το ελαφρό παραπάτημά τους όταν το πλήγμα είναι βαρύ, τον τρόπο που πέφτουν στο έδαφος και ανασηκώνονται και τη "βουτιά" που κάνουν όταν βρίσκονται σε κοντινή απόσταση για να σας πετύχουν μέχρι τον τρόπο με τον οποίο κουτσαίνει ο χαρακτήρας σας όταν είναι πληγωμένος και τη διαβάθμιση της αδυναμίας του αυτής σε συνάρτηση με τη σοβαρότητα της πληγής... Ακόμη, δεν είναι δυνατόν να περάσουν απαρατήρητοι οι ποταμοί αίματος που θα κυλήσουν όσο θα ασχολείστε με το αγαπημένο σας σπορ (zombie extermination), αφού ο τρόπος, για παράδειγμα, που πετάγεται το αίμα από την πληγή όταν πυροβολείτε έναν αντίπαλο είναι άκρως αηδιαστικός. Η χρήση των όπλων -με τα εφέ που συνεπάγεται- είναι απόλαυση, αν και ομολογουμένως οι εκρήξεις δεν είναι ό,τι καλύτερο έχετε συναντήσει (οι αντίστοιχες του Shogo είναι μακράν καλύτερες).

ΗΧΟΣ

Αδιαμφισβήτητα το μεγαλύτερο ατού του παιχνιδιού είναι η ηχητική επένδυσή του. Αυτό ήταν που ανέδειξε το πρώτο της σειράς, αυτό φαίνεται να αναδεικνύει και το sequel. Θεωρώ τον ήχο δεύτερο καθοριστικό παράγοντα όσον αφορά στο βαθμό εθισμού και εξίσου σημαντικό με τον πρώτο. Τα μουσικά κομμάτια που συνοδεύουν αδιάκοπα τη δράση διακρίνονται για την ποικιλία τους, τη διαπεραστική οξύτητά τους και το -κοινό σε όλα τα κομμάτια- αίσθημα τρόμου που προκαλούν. Παίζουν ασταμάτητα σε χαμηλούς τόνους και συμβάλλουν τα μέγιστα στη δημιουργία ατμόσφαιρας τρόμου και μυστηρίου.

Οι εναλλαγές από κομμάτι σε κομμάτι και οι αυξομειώσεις στην ένταση είναι πολύ προσεγμένες, ώστε να αντικατοπτρίζονται η πορεία της δράσης και η εξέλιξη της ιστορίας. Για να συνειδητοποιήσετε πόσο καταλυτικός είναι ο ρόλος του ήχου, δοκιμάστε να βιώσετε ένα κομμάτι της περιπέτειας απομονώνοντας τον ήχο και θα νιώσετε αμέσως πόσο πιο δύσκολο είναι να βυθιστείτε στην υπόθεση, αφού μέρος της μαγείας χάνεται και τελικά τίποτα δεν είναι τόσο τρομακτικό όσο αρχικά φαινόταν!

Τα ηχητικά εφέ, τα οποία κυμαίνονται στα ίδια υψηλά επίπεδα με τη μουσική, συμπληρώνουν το παζλ. Ο ανατριχιαστικός ήχος των ζόμπι που ρουφάνε το αίμα και η εκκωφαντική έκρηξη του μπαζούκα που πυροδοτείται ανατριχιάζουν. Αν κάτι όμως εντυπωσιάζει αυτό είναι ο ήχος από τα βήματα του ήρωα που χειρίζεστε. Αν βρίσκεστε μακριά, ακούγονται απόμακρα, αν πατάτε σε χαλί δεν ακούγονται καθόλου, αν βηματίζετε πάνω σε σπασμένα γυαλιά ο ήχος τους είναι ανάλογος, αν βρίσκεστε σε χωλ τα συνοδεύει η ηχώ τους, ενώ το άκουσμά τους διαφοροποιείται καθώς μετακινείστε από περιοχή σε περιοχή του ίδιου δωματίου, καθώς ο ήχος αντανακλάται διαφορετικά στους τοίχους! Το συγκεκριμένο εφέ θα σας αφήσει άφωνους...

GAMEPLAY

Στο Resident Evil 2 αναλαμβάνετε το χειρισμό δύο βασικών προσώπων, του Leon και της Claire (γι' αυτό άλλωστε το παιχνίδι συνοδεύουν δύο CDs, ένα για κάθε πρόσωπο). Η μεγάλη διαφορά με το προηγούμενο Resident Evil συνίσταται στο ότι η υπόθεση μεταξύ των χαρακτήρων είναι αλληλένδετη, εξελίσσεται παράλληλα και για να τερματίσετε πλήρως το παιχνίδι πρέπει να το ολοκληρώσετε με κάθε χαρακτήρα από δύο φορές! Θα εξηγηθώ αμέσως...

Στην αρχή σας δίνεται η επιλογή του χαρακτήρα με τον οποίο θα ξεκινήσετε την περιπέτεια. Επειτα από αρκετές ώρες ενασχόλησης (το νούμερο των οποίων εξαρτάται από την ικανότητα και την εμπειρία που έχετε αποκτήσει από την ενασχόλησή σας με το προηγούμενο της σειράς) θα επιτύχετε τελικά να το τελειώσετε. Μολονότι θα δείτε το καθιερωμένο video με το τέλος, στην πραγματικότητα δεν βρίσκεστε παρά στο ένα τέταρτο της ολοκληρωμένης περιπέτειας.

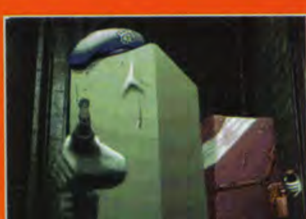
Το τελικό save τώρα μπορείτε να φορτώσετε ξεκινώντας πια με τον εναπομείναντα χαρακτήρα και να συνεχίσετε κατά κάποιο τρόπο την περιπέτεια. Θα παρατηρήσετε πως τα δεδομένα είναι αρκετά αλλαγμένα, σε βαθμό ικανοποιητικό, ώστε να δικαιολογείται η εκ νέου ενασχόλησή σας με αυτό.

Τα bosses είναι διαφορετικά, τα αντικείμενα σε άλλες θέσεις, η πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε διαφορετική, αντικείμενα της πρώτης αποστολής μεταφέρθηκαν στη δεύτερη κ.λπ. Ας πούμε ότι

EXTRA ΚΡΥΦΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



Δύο επιπλέον χαρακτήρες μπορείτε να βρείτε κρυμμένους στο παιχνίδι: τους The 4th Survivor και Tofu. Ο πρώτος (αριστερά) είναι ένας πράκτορας της Umbrella, ονόματι Hunk, και για να τον ενεργοποιήσετε πρέπει να ολοκληρώσετε το Β σενάριο οποιουδήποτε χαρακτήρα με A rating. Ο δεύτερος (δεξιά), με όνομα tofu, αποτελεί ένα γιαπωνέζικο είδος φαγητού τεράστιων διαστάσεων!! Για να εμφανιστεί, αρκεί να τερματίσετε έξι (!!!) φορές τα σενάρια με τη σειρά (A, B Leon - A, B Claire - A, B Hunk). Εχει ένα μειονέκτημα: Μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο το μαχαίρι!



φθάσατε στο τέλος και με τον άλλο χαρακτήρα. Τώρα τι; Μπορείτε να ξεκινήσετε τα πάντα από την αρχή, διαλέγοντας όμως για αρχικό χαρακτήρα τον αντίθετο από αυτόν της προηγούμενης επιλογής σας (αν είχατε ξεκινήσει με Leon και μετά Claire, τώρα θα ακολουθήσετε τη σειρά Claire-Leon)!!! Και δεν φτάνει μόνο αυτό, οι προγραμματιστές έχουν γεμίσει το παιχνίδι με κρυφά σημεία (easter eggs), που είναι αυτονόητο ότι ανανεώνουν το ενδιαφέρον για τον τίτλο. Ετσι, αν τα πάτε πολύ καλά και τερματίσετε το παιχνίδι σε μικρό χρονικό διάστημα χωρίς χρήση F. Aid Spreys και Ink Ribbons θα σας δοθεί επιπλέον χαρακτήρας(!), αν δεν συλλέξετε ορισμένα αντικείμενα θα εμφανιστούν νέες δυνατότητες και περιοχές και ό,τι άλλο παλαβό έχει βάλει ο νους των προγραμματιστών. Δυστυχώς, είναι αδύνατον να συμπεριλάβουμε δείγματα από αυτά τα easter eggs στο παρόν άρθρο, επιφυλλασσόμεθα όμως σε επόμενο αφιέρωμα.



Με όλα αυτά η αντοχή εκτοξεύεται στο κατακόρυφο και υπερκαλύπτει την - τόσο κατηγορημένη από τον ξένο Τύπο- σχετικά μικρή διάρκειά του. Η άποψή μου είναι ότι η διάρκεια του επεισοδίου στα δύο Resident Evil διαφέρει ελάχιστα. Απλώς οι παίκτες έχουν συνηθίσει το στιλ του και προσαρμόζονται ευκολότερα στις καταστάσεις, οπότε και τις ξεπερνούν ταχύτερα. Και όποιος κάνει το μάγκα ή παραπονιέται για τη μικρή διάρκεια ας δοκιμάσει το normal ως επίπεδο δυσκολίας (γιατί αλλιώς η συμπεριφορά του δεν εξηγείται...!).

Στα δύο CDs του παιχνιδιού είναι ενσωματωμένες δύο ξεχωριστές εκδόσεις του και στην κεντρική οθόνη επιλογής έχετε την ευχέρεια να διαλέξετε ποια από τις δύο θα παίξετε. Αυτές είναι οι: Original mode και Arrange mode. Η πρώτη, όπως το λέει και η λέξη, είναι η



If any of you pigs move, I'm gonna execute every moth**-f**** last one of ya!

original έκδοση, αυτή που κυκλοφόρησε και στην Ευρώπη, και είναι ακριβώς όπως τη γνωρίζουν οι κάτοχοι παιχνιδομηχανών. Η δεύτερη έχει κυκλοφορήσει μόνο στην Ιαπωνία και απευθύνεται σε πιο soft-core gamers.

Από την αρχή του παιχνιδιού ξεκινάτε με ένα μυδραλιοβόλο στο inventory σας φορτωμένο με άπειρες σφαίρες και στη συνέχεια, σε διάσπαρτα στο έργο σημεία, βρίσκετε αρκετές διευκολύνσεις στο έργο σας. Και επειδή ουδέν καλόν αμιγές κακού, δεν μπορείτε να φθάσετε τα υψηλά σκαλοπάτια της βαθμολογίας σε αυτό το mode (χα!). Προτείνω ανεπιφύλακτα το Original mode, ώστε να απολαύσετε το Resident Evil 2 σε όλο του το μεγαλείο. (Σε κάθε άλλη περίπτωση η αντοχή του θα είναι όντως μικρή.) Δύο είναι και τα επίπεδα δυσκολίας: Easy και Normal, αν και σωστότερο θα ήταν να ονομάζονται Medium και Insane! Το πρώτο είναι αυτό με το οποίο θα ασχοληθεί η πλειονότητα των gamers. Η νοημοσύνη των ζόμπι (σχήμα οξύμωρο μου μοιάζει αυτή η φράση...!) κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα, οι σφαίρες και τα ink ribbons βρίσκονται σε σχετική αφθονία (πάντα θα έχετε ένα περίσσευμα περίπου είκοσι σφαιρών και δύο-τρία ink ribbons), ώστε να μη χρειαστεί να κοπιάσετε πολύ για να συνεχίζετε την περιπέτεια.

Οσοι από εσάς θέλετε να πάρετε μία γεύση από τα δύσκολα ή έχετε ήδη τερματίσει το game και με τους δύο χαρακτήρες στο Easy mode, επιλέξτε το Normal mode. Ομως σας προειδοποιώ: θα δυσκολευτείτε -και πολύ μάλιστα-, αν και υποψιάζομαι ότι με αυτά που γράφω όλοι το Normal θα επιλέξετε (μαζοχισμός ανίκατε μάχαν!). Οι σφαίρες είναι είδος προς εξαφάνιση, το μαχαίρι θα γίνει ο καλύτερος σύντροφός σας, η υποχώρηση από τη μάχη καθημερινή υπόθεση, τα ink ribbons θα σας δίνονται με το σταγονόμετρο και τα ζόμπι θα είναι περισσότερα και με μεγαλύτερη δίψα για αίμα (σλουρπ!).



Αντιμετωπίζοντας ένα licker με το Hand Gun.



Το αποτέλεσμα... Ηθικόν δίδαγμα: Ποτέ μην πυροβολείτε και τραβάτε φωτογραφίες συγχρόνως...
Τα lickers ΔΕΝ συγχωρούν!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	96
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	99

97



Η υπέρτατη πώρωση!

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Το Resident Evil 2 θα σας ενθουσιάσει. Είτε είστε φίλος της σειράς είτε απλός οπαδός των Doom-clones θα σας κερδίσει με τα ανεπανάληπτα γραφικά, τον ατμοσφαιρικό ήχο, την ασταμάτητη δράση, τη γεμάτη εκπλήξεις πλοκή και τις άφθονες βελτιώσεις που έχει υποστεί. Το αίμα και η βία, τα απαραίτητα στοιχεία (όπως έχει αποδειχθεί κατά το παρελθόν) για να αναδειχθεί βασιλιάς, είναι άφθονα. Τα ελαττώματά του υφίστανται, αλλά μπορούν να θεωρηθούν παίσματα σε σύγκριση με τα μειονεκτήματα άλλων τίτλων. Σερβίρεται κρύο, με κλειστά παράθυρα και πόρτες και τον ήχο στο τέρμα. PC

dark side of the moon

Οταν πρωτοδιάβασα για το Dark Side of the Moon ένιωσα μια μικρή ταραχή. Βλέπετε, ο τίτλος του παραπέμπει στον ομώνυμο δίσκο των Pink Floyd, από το μακρινό πια 1973. Ετσι πίστεψα ότι όλο και κάποια σχέση θα έχει...

Το παιχνίδι Dark Side of the Moon είναι ένα καθαρό sci-fi adventure με full motion video γραφικά και βασίζεται σε ένα από τα πιο δυνατά σενάρια που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Ενα σενάριο που καθηλώνει. Οσοι θέλετε να παίξετε ένα κλασικό adventure εδώ θα βρείτε ένα από τα καλύτερα του είδους.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχετε παίξει το The Riddle of Master Lu. Προσωπικά το θεωρώ ένα από τα καλύτερα adventures που έχω παίξει ποτέ. Αν θυμάμαι καλά, ήταν το πρώτο adventure που κατόρθωσε να συνδυάσει δύο διαφορετικές τεχνικές: τα 3D rendered γραφικά και έναν βιντεοσκοπημένο χαρακτήρα που κινείται μέσα σε αυτά. Συγγραφέας και δημιουργός του ήταν ο "πολύς" Lee Sheldon. Το αποτέλεσμα ήταν κάτι περισσότερο από εκπληκτικό, αλλά δυστυχώς δεν υπήρξε συνέχεια στο παιχνίδι αυτό.



Η SouthPeak Interactive μας έδωσε πριν από λίγο καιρό το Temujin, ένα από τα πιο εντυπωσιακά adventures που έχω δει. Παρ' όλες τις αδυναμίες του, οι οποίες εστίαζαν κυρίως στο σύστημα χειρισμού του και ειδικότερα στην κίνηση μέσα στους διάφορους χώρους, θεωρώ ότι το Temüjin είναι ένα από τα πιο αξιόλογα παιχνίδια στο είδος του. Σημειώστε εδώ ότι ο ξένος ειδικός Τύπος σχεδόν στο σύνολό του το αντιμετώπισε πολύ αρνητικά, αφού δεν τους άρεσε σχεδόν τίποτα στο παιχνίδι.

Σχεδόν αμέσως με τη δημιουργία του Temüjin, η SouthPeak Interactive αποφάσισε να προσλάβει τον Lee Sheldon για την κυκλοφορία του επόμενου adventure της. Και εγένετο... Dark Side of the Moon.

Ενώ είχα τελειώσει το άρθρο αυτό, έμαθα ότι μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού ο Lee Sheldon αποχώρησε από τη SouthPeak Interactive. Οι λόγοι δεν ανακοινώθηκαν και δυστυχώς, όσο κι αν έψαξα στο Internet μήπως και μάθω ακριβώς τι έχει συμβεί, τελικά δεν βρήκα τίποτα που να ρίχνει περισσότερο φως στην αποχώρηση του Sheldon. Δεν ξέρω αν έφυγε γιατί ίσως θέλει να ξεκινήσει κάτι δικό του, αλλά πράγματι είναι κρίμα, καθώς πρόκειται για έναν από τους πιο δυναμικούς δημιουργούς που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στο χώρο.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο Dark Side of the Moon χειρίζεσαι τον Jake Wright. Μαθαίνεις ότι ο θείος σου Jacob Wright πέθανε κάτω από "απροσδιόριστες" συνθήκες. Το παράξενο στην όλη ιστορία είναι ότι ήξερες ελάχιστα το θείο σου, καθώς αυτός έψαχνε την τύχη του στους πιο απίθανους και απομακρυσμένους πλανήτες του Γαλαξία. Παρ' όλα αυτά σου είχε ξεχωριστή αδυναμία, ίσως επειδή σε ένιωθε πιο κοντά από όλους τους συγγενείς του.



Από τους δικηγόρους του θείου σου μαθαίνεις ότι είσαι ο κληρονόμος της διαθήκης του και αυτό που βασικά σου κληροδοτεί είναι οι απαιτήσεις του πάνω στα ορυχεία του δορυφόρου Luna Crysta, του ένατου φεγγαριού του Cepheus 6 αστροσυστήματος.

Οι αρχές του Luna Crysta επιμένουν ότι ο θάνατος του θείου σου ήταν καθαρή αυτοκτονία, αλλά αυτό δεν φαίνεται να κολλά με τον πραγματικό χαρακτήρα του. Ο θείος σου ήταν ένας ονειροπόλος, ένας άνθρωπος της περιπέτειας, ο οποίος έψαχνε συνεχώς για το επόμενο μεγάλο κατόρθωμα. Σε έναν τέτοιο άνθρωπο δεν ταιριάζει η αυτοκτονία, πολύ περισσότερο δε τώρα πια, που φαίνεται να είχε φτάσει τόσο κοντά στο στόχο του, αφού θεωρούσε τις απαιτήσεις του απέναντι στην εταιρία Brave Hope Corp. που εκμεταλλεύεται τα ορυχεία, πάρα πολύ ισχυρές.

Το παιχνίδι ξεκινά με εσένα να φτάνεις στον Luna Crysta με σκοπό όχι μόνο να γνωρίσεις περισσότερα για τις απαιτήσεις του θείου σου, αλλά και να μάθεις τις ακριβείς συνθήκες του θανάτου του. Συνταξιδιώτες σου είναι η Kit Ferris και ο Oliver Whistler, δύο χαρακτήρες που διαδραματίζουν πολύ σοβαρό ρόλο στην ιστορία. Συνολικά θα πρέπει να συνδιαλλαγείς με περίπου 13 βασικούς χαρακτήρες, οι οποίοι θα αλλάξουν συμπεριφορά απέναντί σου καθώς η ιστορία θα εξελίσσεται και ολοένα περισσότερα στοιχεία για το θάνατο του θείου σου θα έρχονται στο φως.



Βλέποντας το μήνυμα της αδελφής σου.

Ο Lee Sheldon έχει γράψει ένα εκπληκτικό σενάριο με αρκετές και ιδιαίτερα σημαντικές ανατροπές, ενώ ταυτόχρονα έχει ενσωματώσει πολλές μικρότερης σημασίας αποστολές, που όμως πρέπει να ολοκληρωθούν για να μπορέσεις να ολοκληρώσεις την εικόνα ακριβώς τού τι έχει συμβεί, γεγονός που δίνει μοναδική ομορφιά στο παιχνίδι.

Χωρίς δεύτερη σκέψη, το σενάριο του παιχνιδιού και ο τρόπος που αυτό παρουσιάζεται είναι τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού βασίζονται στην τεχνική του FMV (Full Motion Video) και είναι πάρα πολύ καλά. Οι χώροι είναι πειστικοί στην απόδοση του περιβάλλοντος και τα μουντά χρώματα που κυριαρχούν δημιουργούν μια πολύ καλή ατμόσφαιρα. Μοναδικό και οπωσδήποτε σημαντικό μειονέκτημά τους είναι το πολύ μικρό μέγεθός τους, αφού στο καινούριο interface το παράθυρο της κύριας δράσης δυστυχώς καταλαμβάνει περίπου το 1/4 της συνολικής οθόνης. Οι περισσότεροι ηθοποιοί γενικά παίζουν αρκετά καλά, υπάρχουν όμως και μερικοί που υπερβάλλουν, διαμορφώνοντας μια καθαρά αρνητική και ερασιτεχνική εικόνα. Το τονίζω αυτό, γιατί διάβασα μία-δύο ολοκληρωτικά αρνητικές κριτικές σε sites στο Internet, που γίνονταν με μια αυστηρότητα που θα ήταν λογική αν έπαιζαν ηθοποιοί πρώτης γραμμής του χολιγουντιανού κινηματογράφου. Είναι η ίδια λογική με την οποία έχουν κρίνει αρνητικά τις ηθοποιίες σχεδόν σε όλα τα adventures με FMV που έχουν κυκλοφορήσει (Under a Killing Moon, Black Dahlia, Temujin κ.λπ.), ξεχνώντας ηθελημένα ή όχι ότι σε όλα αυτά τα παιχνίδια αναγκαστικά παίζουν ηθοποιοί δεύτερης διαλογής, αφού δεν μπορούν να ξεπεράσουν ένα όριο που τους επιβάλλει ο γενικότερος προϋπολογισμός του παιχνιδιού, ο οποίος δεν έχει καμιά σχέση με τους αντίστοιχους προϋπολογισμούς των ταινιών του κινηματογράφου. Φυσικά πρέπει να σημειώσουμε πως δεν σημαίνει ότι, επειδή κάποιος είναι ηθοποιός δεύτερης ή και τρίτης διαλογής, μπορεί να μην έχει ταλέντο ή να μην παίζει καλά. Απλά δεν μπορείς να τους κρίνεις με τα ίδια κριτήρια που θα έκρινες τον Ντάστιν Χόφμαν.

Ο ήχος του τίτλου σε γενικές γραμμές είναι πολύ ικανοποιητικός, χωρίς ταυτόχρονα να είναι κάτι το εξαιρετικό, το μοναδικό. Η background μουσική σε μερικά σημεία του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή, ενώ πολύ ικανοποιητικά είναι και τα διάφορα ηχητικά εφέ. Οι ομιλίες των ηθοποιών είναι αρκετά καλές, ο δε συγχρονισμός ανάμεσα στην ομιλία και το animation άψογος. Ολα καλά λοιπόν; Ε, όχι, πώς θα ήταν δυνατόν κάτι τέτοιο στις μέρες μας, όπου δεν υπάρχει σχεδόν κανένα παιχνίδι που να μην έχει κάποια εμφανή προβλήματα. Το κυριότερο πρόβλημα στο παιχνίδι κατά τη γνώμη μου είναι η απουσία δυνατότητας για την ταυτόχρονη εμφάνιση των ομιλιών και σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη. Αυτό το πρόβλημα γίνεται μεγαλύτερο από το γεγονός ότι το παιχνίδι περιέχει πάρα πολλούς και σημαντικούς διαλόγους, όπου όσο κι αν οι συγκεκριμένες ομιλίες να είναι "καθαρές" από άποψη ορθοφωνίας και ήχου, αυτό δεν σημαίνει ότι ο απλός ξενόγλωσσος χρήστης δεν θα έχει προβλήματα, και μάλιστα σε μερικά σημεία σημαντικά.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SOUTHPEAK INTERACTIVE
(http://www.southpeak.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 5.0, 8x CD-ROM drive, 16-bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου.
Το πακέτο περιέχει 6 CDs.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η κατασκευάστρια εταιρία SouthPeak.



Ο θείος σου ενώ παλεύει για να ξεφύγει από αυτούς που τον κυνηγάνε.

Οπως και το Temüjin έτσι και το Dark Side of the Moon βασίζονται στη system engine που έχει δημιουργήσει η εταιρία, το Video Reality. Μόνο που εδώ το interface του παιχνιδιού έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές, άλλες προς το καλύτερο και άλλες προς το χειρότερο.

Οπως αναφέρω και ανωτέρω, το παράθυρο της κύριας δράσης δυστυχώς κατα-



Το διαστημικό σκάφος που σε μεταφέρει.



Η on-line βοήθεια για το χειρισμό του παιχνιδιού.



Μαθαίνοντας μερικές από τις τοποθεσίες του παιχνιδιού.

λαμβάνει περίπου το 1/4 της συνολικής οθόνης. Αυτό είναι λίγο για παιχνίδι του είδους, ειδικά σε μερικές τοποθεσίες, όπου πρέπει να αναζητήσεις στα γραφικά και να ανακαλύψεις μισοκρυμμένα αντικείμενα. Η κίνηση στην οθόνη δράσης έχει απλοποιηθεί πάρα πολύ. Οπου είναι να κινηθείς προς τα μπροστά μέσα στην οθόνη θα εμφανίζεται ένα βέλος κίνησης. Κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse θα κινείσαι προς την κατεύθυνση αυτή. Στα πλαϊνά της οθόνης δράσης υπάρχουν δύο κάθετες πράσινες ζώνες. Πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω στις ζώνες, αυτές φωτίζονται και στρέφεσαι περιστροφικά προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση αριστερά ή δεξιά, ανάλογα με το αν η πράσινη ζώνη όπου έχεις τον κέρσορα είναι στο αριστερό ή το δεξί άκρο της οθόνης. Σε μερικές περιπτώσεις θα εμφανιστούν και στο άνω ή το κάτω μέρος της οθόνης αντίστοιχες πράσινες ζώνες και τότε, πηγαίνοντας τον κέρσορα σε μία από αυτές, θα έχεις τη δυνατότητα να κοιτάξεις αντίστοιχα ψηλά ή χαμηλά.

Η κίνηση αυτή τη φορά δεν εμφανίζει τα προβλήματα που υπήρχαν στο Temüjin. Είναι ικανοποιητική από πλευράς ταχύτητας και γενικά οι προγραμματιστές έχουν προσέξει το πού και πώς πας, καθώς και



Δείγμα των ομιλιών του παιχνιδιού.

το πώς κινείσαι στις προσχεδιασμένες διαδρομές.

Οταν τοποθετήσεις τον κέρσορα πάνω από ένα αντικείμενο όπου μπορεί να γίνει κάποια δράση, τότε ο κέρσορας φωτίζεται με ένα ειδικό πράσινο χρώμα με μαύρες κουκκίδες. Η δράση μπορεί να είναι οποιασδήποτε μορφής, δηλαδή GET, USE, OPEN, INSERT, LIFT, OPERATE κ.λπ. Εσύ απλά δεν έχεις παρά να κάνεις κλικ τον αριστερό κέρσορα του mouse και, αν είναι να γίνει κάτι, θα γίνει.

Στο υπόλοιπο μέρος της συνολικής οθόνης του παιχνιδιού υπάρχουν διάφορες άλλες δυνατότητες/menus, που ενεργοποιούνται πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω από αυτές, οπότε φωτίζονται, και κάνοντας κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω τους.

Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει το ειδικό OPTIONS MENU του παιχνιδιού, στο οποίο υπάρχουν οι επιλογές SAVE GAME, RESTORE GAME, VOL-



Διορθώνοντας τη βλάβη στο μηχάνημα που κόβει.

UME, CREDITS, HELP και MAIN MENU. Το SAVE έχει ένα πολύ σημαντικό πρόβλημα. Αυτό είναι ότι δεν δέχεται δύο saves με το ίδιο όνομα, που θα τα καταχωρίσει στις αντίστοιχες θέσεις, αλλά γράφει το ένα επάνω στο άλλο. Αυτό προκαλεί έντονο πρόβλημα όταν θέλεις να σώσεις θέσεις που έχουν το ίδιο περιεχόμενο. Στην περίπτωση αυτή η μόνη λύση είναι να τις αριθμείς, π.χ. USE PHONE 1, USE PHONE 2 ή ENTER ELEVATOR 1, ENTER ELEVATOR 2 κ.λπ. Το HELP εξηγεί σε γενικές γραμμές τη λειτουργία του παιχνιδιού και με αυτή την έννοια είναι πολύ χρήσιμο. Σημείωσε ότι σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού μπορείς να αυξομειώνεις την ένταση του ήχου με τα πλήκτρα + και -. Το MAIN MENU που εμφανίζεται και στην αρχή του παιχνιδιού περιέχει τα START NEW GAME, RESTORE SAVED GAME και QUIT. Εδώ είναι προφανής η έλλειψη μιας επιλογής CONTINUE - δηλαδή αν βγεις στην αρχική οθόνη, δεν μπορείς να επιστρέψεις στο παιχνίδι παρά μόνο κάνοντας restore μια προηγούμενη.

Περίπου στη μέση της αριστερής πλευράς της οθόνης, δηλαδή πάνω από το Options menu, υπάρχει ένα ανθρώπινο σώμα (Human Figure). Κάνοντας κλικ στο πρόσωπό του, σου λέει τι πρέπει να κάνεις σε κάθε φάση του παιχνιδιού ως γενική κατεύθυνση. Αυτό σε αρκετές περιπτώσεις θα σου φανεί εξαιρετικά χρήσιμο. Στο σώμα αυτό θα βάλεις και τα διάφορα αντικείμενα που πρέπει να φορέσεις σε συγκεκριμένες περιπτώσεις του παιχνιδιού, π.χ. thermal gloves, lava boots κ.λπ.

Στην άνω αριστερή γωνία υπάρχει το VDA (Video Digital Assistant), που περιέχει τις επιλογές CLIPS, MAIL, MAP και NOTES. Στο πρώτο καταγράφονται όλα τα videos που έχεις ήδη δει (εξαιρετική δυνατότητα), στο δεύτερο τα video-mails που παίρνεις, στο τρίτο φαίνεται ο χάρτης της περιοχής όπου κινείσαι -στον οποίο αποκαλύπτεται όσος χώρος έχεις εξερευνήσει, ενώ ταυτόχρονα καταγράφεται η θέση σου με ένα μικρό κόκκινο βέλος- και στο τελευταίο καταγράφονται τα διάφορα σημειώματα που σκανάρεις με το ειδικό laser scanner pen που έχεις.

Ειδικά για το τελευταίο δύο λόγια: Αν βρεις ένα κείμενο κάπου και θέλεις να κρατήσεις σημειώσεις από αυτό, τότε κάνεις κλικ στο inventory σου και παίρνεις από αυτό το ειδικό στυλό που προανέφερα. Κάνεις τώρα κλικ το ειδικό αυτό στυλό πάνω στο κείμενο που θέλεις. Θα ακούσεις έναν χαρακτηριστικό ήχο. Τώρα κάνεις απλά κλικ το ειδικό στυλό στο εικονίδιο του VDA στο άνω αριστερό άκρο της οθόνης και το σκαναρισμένο κείμενο περνά αυτόματα στην επιλογή NOTES του VDA σου, από όπου μπορείς να το διαβά-



Η Kit ενώ σου κλείνει ραντεβού.

σεις με την ησυχία σου όποτε θέλεις.

Στην άνω δεξιά γωνία της οθόνης βρίσκεται το σακίδιο του INVENTORY σου. Κάνοντας κλικ σε αυτό ανοίγει μια ειδική ζώνη, που καταλαμβάνει όλη τη δεξιά μεριά της οθόνης και στην οποία φαίνονται τα αντικείμενα που κουβαλάς. Δεν υπάρχει περιορισμός στο πόσα αντικείμενα θα έχεις. Κάνοντας κλικ σε ένα αντικείμενο, ο κέρσορας παίρνει τη μορφή του. Τώρα μπορείς να κάνεις κλικ τον κέρσορα-αντικείμενο είτε πάνω στην κυρίως οθόνη δράσης είτε σε κάποιο άλλο αντικείμενο του inventory σου. Μπορείς να αφήσεις ανοικτή τη ζώνη του inventory σου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (το βρήκα πολύ εξυπηρετικό) ή να την ξανακλείσεις κάνοντας πάλι κλικ στο σακίδιο του inventory σου.

Ακριβώς κάτω από την κυρίως οθόνη δράσης εμφανίζονται οι διάλογοι-επιλογές που έχεις στη διάθεσή σου όταν συζητάς με κάποιον. Συζητάς με κάποιον είτε αυτόματα βλέποντάς τον είτε πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω του. Αν αυτός γίνει πράσινος με μαύρες κουκκίδες αλλά ταυτόχρονα έχει ένα μικρό πλαίσιο συνομιλίας (όπως στα κόμιξ), τότε κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse θα μιλήσεις μαζί του.

Αρνητική εντύπωση μου έκανε το απαράδεκτα λιτό και μικρό manual του παιχνιδιού. Δεν ξέρω αν το κάνουν για λόγους οικονομίας, αλλά είναι πράγματι κρίμα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή - πρόκειται για ένα γνήσιο και πειστικό sci-fi adventure. Στη δημιουργία της ατμόσφαιρας αυτής συντελούν τόσο το εξαιρετικά δομημένο σενάριό του όσο και το πολύ καλό FMV που περιέχει.

Η δράση του κρίνεται ικανοποιητική από πλευράς τόσο διάρκειας όσο και περιεχομένου.

Η εξέλιξη του παιχνιδιού στηρίζεται στην εξερεύνηση, στη συγκέντρωση πληροφοριών από τους διάφορους χαρακτήρες που συναντάς και σε γρίφους που πρέπει να λύσεις, οι οποίοι σχεδόν εξ ολοκλήρου βασίζονται στη σωστή χρησιμοποίηση διάφορων αντικειμένων.

Προσωπικά βρήκα τους περισσότερους γρίφους ικανοποιητικούς. Σημείωσε όμως, για την αποφυγή παρεξηγήσεων, ότι μέρος του παιχνιδιού είναι να βρίσκεις το τι ακριβώς κάνουν τα διάφορα αντικείμενα που συναντάς αλλά και το πώς να τα αξιοποιήσεις προς όφελός σου.

Σε κάθε κλασικό adventure μία είναι η αρχή σε τέτοιες περιπτώσεις: Παίρνεις οτιδήποτε δεν είναι "βιδωμένο" στο πάτωμα και προσπαθείς να βρεις σε τι χρησιμεύει.



Στο μέρος όπου σκοτώθηκε ο θείος σου θα δεις άλλο ένα όραμα.

Πρόσεξε καλά ένα σημείο: Ενώ οι περισσότερες ομιλίες είναι μονόδρομος, δηλαδή θα εξαντλήσεις υποχρεωτικά όλα τα διαθέσιμα topics, υπάρχουν και μερικές που μετρά πολύ το τι ακριβώς θα απαντήσεις. Η διαφορά στις απαντήσεις φαίνεται από το ύφος του συνομιλητή σου και τον τόνο της φωνής του, ενώ διαφορετικές απαντήσεις οδηγούν σε διαφορετικά αποτελέσματα.

Τέλος, σημείωσε ότι το παιχνίδι έχει δύο φινάλε που είναι σχεδόν ίδια, αν εξαιρέσεις μία βασική διαφορά.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92

94



Ενα sci-fi adventure που σίγουρα θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους. Διαθέτει καταπληκτικό σενάριο, φοβερά FMV γραφικά και ικανοποιητική δράση. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημά του είναι ότι αιχμαλωτίζει κυριολεκτικά όποιον το ξεκινήσει.

ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ

Το μεγαλύτερο πρόβλημα του τίτλου είναι οι αδιάκοπες αλλαγές που είσαι υποχρεωμένος να κάνεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στα CDs. Το The Dark Side of the Moon δείχνει με το χειρότερο τρόπο ότι παιχνίδια του είδους, δηλαδή όσα στηρίζονται στο FMV, πρέπει να βγαίνουν πια ΜΟΝΟ σε DVD. Το ποιος τολμά φυσικά κάτι τέτοιο θέλει πολλή συζήτηση, αφού τελικά τα DVDs δεν έχουν σημειώσει ακόμη την εμπορική επιτυχία που σχεδόν όλοι αρχικά περίμεναν. Οπως πολύ πετυχημένα έγραψε κάποιος στο Internet, αν υπάρχει ένα παιχνίδι που να φωνάζει: "βάλτε με σε DVD, βάλτε με σε DVD...", αυτό είναι το Dark Side of the Moon.

Ας σημειωθεί ότι αλλαγές στα CDs γίνονται όταν πηγαίνεις από το ένα επίπεδο στο άλλο μέσω των ασανσέρ. Υπάρχει δε ένα σημείο του παιχνιδιού όπου για να μετακινηθείς από ένα σημείο σε ένα άλλο, να κάνεις κάτι που θέλεις και να ξαναγυρίσεις, πρέπει να αλλάξεις περίπου 10 φορές CDs! Πραγματικό βάσανο.

Μερικοί γρίφοι γίνονται δύσκολοι επειδή το μικρό παράθυρο της κύριας δράσης δεν επιτρέπει την άμεση αντίληψη του περιβάλλοντος χώρου.

Τέλος, υπάρχουν μερικά σημεία στα videos που έπρεπε να είχαν προσεχθεί πιο πολύ, όπως το πού κοιτάνε μερικοί χαρακτήρες ενώ σου μιλάνε κ.ά.

PC

POWER SLIDE

Αφήστε με να μαντέψω! Μόλις τελειώσατε τον τελευταίο εξομοιωτή αγώνων οδήγησης και απολαμβάνετε ικανοποιημένοι τις δάφνες του νικητή, ανεβασμένοι στο πιο ψηλό σκαλί του βάθρου. Συλλέξατε όλα τα διαθέσιμα αγωνιστικά έπαθλα, χρηματικά και μη, οδηγήσατε στο όριο τα υπεραυτοκίνητα του παιχνιδιού τιθασεύοντας την ασύλληπτη ιπποδύναμή τους, διασχίσατε σαν μανιακοί και την τελευταία κρυφή πίστα. Ε, ύστερα από όλα αυτά δεν θα απέχετε και πολύ από το να πιστέψετε πως είστε πάρα πολύ καλοί. Ισως και οι καλύτεροι. Προτού πάρουν όμως τα μυαλά σας αέρα, θα σας προκαλέσω να δοκιμάσετε άλλη μία φορά τις ικανότητές σας στην οδήγηση. Ενας νέος, "καυτός" τίτλος υπόσχεται να αποτελέσει το ασφαλέστερο κριτήριο για την αξιολόγησή σας. Το όνομα αυτού: "Powerslide". Ζεστάνετε λοιπόν τις μηχανές, θέστε σε εγρήγορση τα αντανακλαστικά σας και να 'στε σίγουροι πως, αν τα καταφέρετε κι αυτή τη φορά, θα έχετε πείσει ακόμα και τον πιο δύσπιστο αμφισβητία του ταλέντου σας πως πράγματι διαθέτετε μπόλικο από αυτό.

ΕΤΑΙΡΙΑ
RATBAG/GT INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win 95/98, P166, 16MB RAM, 4xCD-ROM, 20MB HD, DirectX 5 ή 6, soundcard, SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ
Τον τίτλο μάς διέθεσε η CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906.

Του Γιάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

Τη RatBag τη γνωρίζετε; Αν όχι, ευκαιρία να τη μάθετε, αφού πρόκειται για την εταιρία που ανέπτυξε το Powerslide. Πρόκειται για μια αυστραλιανή εταιρία παραγωγής computer games, η βάση της οποίας εντοπίζεται κάπου στην Αδελαΐδα. Ο συγκεκριμένος τίτλος, αν και αποτελεί την πρώτη κυκλοφορία της, καταφέρνει και αποσπά τα κολακευτικά σχόλιά μας, αφήνοντας ταυτόχρονα σαφείς υποσχέσεις για ένα λαμπρό μέλλον της κατασκευάστριας εταιρίας. Οι "τύποι" που εργάστηκαν για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού φαίνεται πως διαθέτουν περίσσιο ταλέντο, γνώσεις αλλά και όρεξη για δημιουργική δουλειά. Το πρώτο δείγμα τους κρίνεται απολύτως επιτυχές κι ελπιδοφόρο. Διαβάστε γιατί...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΜΕΛΛΟΝ, ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΓΝΩΣΤΟ...

Λοιπόν, εγώ θα σας το γράψω κι ας με πάρετε στο ψιλό. Το Powerslide διαθέτει σεναριακό υπόβαθρο. Ναι, ναι, καλά ακούσατε. Τώρα, αν περιμένετε να σας πω ότι η ιστορία του στέκει κιόλας, δυστυχώς θα σας απογοητεύσω. Κάπου στον 21ο αιώνα λοιπόν (χρονικό πλαίσιο όπου λαμβάνει χώρα η δράση), μια τεράστια οικολογική καταστροφή έχει συντελεστεί στη Γη, με αποτέλεσμα οι κάτοικοί της να μετακινηθούν στα έγκατα αυτής, αφού η ζωή στην επιφάνεια είναι πλέον αδύνατη. Εκεί, μεταμορφωμένοι σε ανθρώπινους τερμίτες, καταφέρνουν κι αναπτύσσουν τεράστιες πόλεις καθώς κι έναν καινούριο τρόπο ζωής. Βέβαια, κάποια όχι και τόσο καλά παιδιά παραμένουν στην επιφάνεια και, μη έχοντας με τι άλλο να ασχοληθούν, αρχίζουν να επιδίδονται σε ένα καινούριο μηχανοκίνητο σπορ, το Powerslide.

Αυτοί οι τύποι, γνωστοί και ως Powersliders, χρησιμοποιώντας τα οχήματα που άφησαν στην επιφάνεια όλοι αυτοί που κατέφυγαν στο υπέδαφος διεξάγουν συγκλονιστικούς αγώνες, έτσι, για την πλάκα τους. Αδιαφορώντας για τις υλικές ζημιές, καθώς οχήματα και ανταλλακτικά υπάρχουν σε αφθονία, επιδίδονται σε θεαματικούς αγώνες, προσφέροντας



Εκτός από το μοντέλο του οχήματος, μπορείτε ακόμα να επιλέξετε οδηγό και χρώματα από μια πλειάδα διαθέσιμων.



Οθόνη ενημέρωσης των θέσεων εκκίνησης των αγωνιζομένων.



Στους αγώνες σας συχνά θα έρχονται τα πάνω κάτω.



Η φουτουριστική σχεδίαση των οχημάτων του Powerslide εντυπωσιάζει.

τη μέγιστη απόλαυση στους εαυτούς τους. Αυτό είναι όλο! Μη μου πείτε. Σενάριο που θα ζήλευε ακόμα κι ο Steven Spielberg. Θα μου επιτρέψετε ωστόσο να το προσπεράσω ταχύτατα, έτσι ώστε να ασχοληθούμε και με τίποτα πιο σοβαρό. Εξάλλου το σενάριο είναι το τελευταίο που θα με ενδιέφερε σε ένα παιχνίδι που πραγματεύεται αγώνες αυτοκινήτων.

POWERSLIDE CARS

Θαυμάστε τα υπέροχα αυτοκίνητα του Powerslide σε όλο το μεγαλείο τους.



WARTHOG



BIG HEAVER



PICK UP



SABRE



ORC



SKEETO



SUPERCAR

Η ΕΠΙΔΡΟΜΗ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ...

Το πρώτο στοιχείο που θα εντυπωσιάσει όποιον ασχοληθεί με το Powerslide είναι βεβαίως τα γραφικά του. Υποστηρίζοντας τους περισσότερους, αν όχι όλους τους επιταχυντές τρισδιάστατων γραφικών, παρουσιάζει ένα άρτιο οπτικό αποτέλεσμα. Τα διάφορα οχήματα που θα χρησιμοποιήσετε διαθέτουν εκπληκτική σχεδίαση, συνυφασμένη με τη γενικότερη ατμόσφαιρα του τίτλου. Φουτουριστικά σχήματα και ψυχεδελικοί χρωματισμοί χαρακτηρίζουν τις μεταλλικές μάζες των αυτοκινήτων. Κάποια από αυτά, μάλιστα, μοιάζουν με αναγεννημένες σακαράκες, αφού, παρ' ότι διαθέτουν έναν μεταλλικό σκελετό παρωχημένης τεχνολογίας, εντούτοις είναι εφοδιασμένα με μια εξαιρετικά ρωμαλέα μηχανή, που καταφέρνει κι αποδίδει αρκετούς ίππους. Το σημαντικό πάντως είναι ότι τα οχήματα διαφέρουν μεταξύ τους, τονώνοντας έτσι την επιθυμία για την οδήγησή τους. Οσο για τις πίστες; Αυτές διαθέτουν μια ιδιαίτερα εντυπωσιακή σχεδίαση, η οποία επιτρέπει σε καθεμία από αυτές να παρουσιάζει τις ιδιαιτερότητές της. Οι διαδρομές περιλαμβάνουν άγονα κομμάτια ερήμου, παγωμένα τοπία αλλά και εγκαταλελειμμένες, τεράστιες σε μέγεθος, φουτουριστικές πόλεις. Το πιο επιβλητικό στοιχείο είναι ότι παντού επικρατούν νεκρική σιγή και ακινησία. Η εγκατάλειψη είναι έκδηλη και ταυτόχρονα τρομαχτική σε κάθε σημείο του χώρου στον οποίο κινείστε. Ετσι, χωρίς καλά καλά να το καταλάβετε, θα καταδυθείτε στην ατμόσφαιρα που δημιουργεί το παιχνίδι. Μια ατμόσφαιρα παρόμοια με αυτή των ταινιών της σειράς "Mad Max", για όσους τις έχουν παρακολουθήσει.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ...

Τα διάφορα menus του Powerslide, κρατώντας μια θαυμαστή ισορροπία μεταξύ λιτής σχεδίασης και λειτουργικότητας, επιτρέπουν την εύκολη πλοήγηση στις διαθέσιμες επιλογές, κάτι που σημαίνει πως πολύ γρήγορα τελειώνει κάποιος με τα τυπικά και απερίσπαστος πλέον ρίχνεται στη δράση. Και, πιστέψτε με, υπάρχει μπόλικη από αυτή. Υπάρχει πληθώρα παραμέτρων, που μπορούν να ρυθμιστούν, προκειμένου ο καθένας να προσαρμόζει το παιχνίδι στα μέτρα του: από επιλογή δυσκολίας μέχρι πλήθος αντιπάλων με τους οποίους θα αγωνιστείτε. Σίγουρα όμως δεν θα παρατηρήσετε κάτι καινούριο από όσα ήδη έχετε συναντήσει σε παρόμοια παιχνίδια. Εξαίρεση ίσως αποτελεί η επιλογή Handicap Mode. Εδώ μπορείτε να ρυθμίσετε μια καθυστέρηση



Χρησιμοποιώντας κάποιο από τα πάμπολλα cheats του παιχνιδιού, θα μπορείτε να παρακολουθείτε τη δράση αφ' υψηλού.



Τα οχήματα αλλά και οι χώροι της δράσης θυμίζουν έντονα την ταινία "Mad Max".

κάποιων δευτερολέπτων στην εκκίνησή σας, προκειμένου να κάνετε τον αγώνα σας περισσότερο προκλητικό και αγωνιώδη. Οι αντίπαλοι ξεχύνονται μόλις ανάψει το πράσινο φως, έτοιμοι να καταπιούν τα χιλιόμετρα της διαδρομής. Εσείς παραμένετε στη γραμμή της εκκίνησης ώσπου να εξαντληθούν τα δευτερόλεπτα της καθυστέρησης που έχετε ορίσει. Στη συνέχεια, οδηγώντας με φρενήρεις ρυθμούς, προσπαθείτε να καλύψετε αυτή τη διαφορά στους γύρους που διαρκεί η κούρσα. Πάντως το επίπεδο δυσκολίας του τίτλου είναι αυξημένο. Ετσι, δεν προβλέπω η συγκεκριμένη επιλογή να σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμη, κυρίως στα ανώτερα επίπεδα δυσκολίας του Powerslide. Ακόμα ένα στοιχείο πρωτοτυπίας αποτελεί η επιλογή κάποιου από τους διαθέσιμους οδηγούς, προκειμένου να επανδρώσετε το όχημά σας. Εκρηκτικές ξανθές υπάρξεις, κυριλέ τύποι, techno freaks κ.ά. είναι μερικές από τις κατηγορίες στις οποίες ανήκουν οι διαθέσιμοι οδηγοί. Καθένας από αυτούς διαθέτει κι ένα όχημα βαμμένο ανάλογα με τις ορέξεις του. Επιλέξτε λοιπόν το προφίλ που σας ταιριάζει καλύτερα ή δημιουργήστε ένα νέο, ακολουθώντας τις οδηγίες του περιεκτικού manual που περιλαμβάνεται στη συσκευασία του Powerslide.

Μπορείτε είτε να αγωνιστείτε σε μεμονωμένους αγώνες σε κάποια πίστα της αρεσκείας σας, ρυθμίζοντας τη δυσκολία και τον αριθμό των αντιπάλων, είτε να τρέξετε έχοντας ως μοναδικό στόχο σας το σπάσιμο του χρονομέτρου. Η πραγματική πρόκληση όμως είναι η συμμετοχή σε κάποιο από τα διαθέσιμα πρωταθλήματα.

Αυτά είναι τέσσερα στον αριθμό και διαφοροποιούνται αισθητά μεταξύ τους. Βέβαια δεν υπάρχει εξαρχής η δυνατότητα να αγωνιστείτε σε όλα. Κερδίζοντας όμως την πρώτη θέση σε αυτά που αγωνίζεστε, σταδιακά αποκτάτε πρόσβαση και στα υπόλοιπα.

Το καθένα από αυτά περιέχει διαφορετικό αριθμό πιστών αλλά και διαφορετική τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων. Ετσι, ενώ ξεκινάτε στο Novice Championship τρέχοντας με προβλέψιμους και αδύνατους αντιπάλους σε τρεις πίστες όλες κι όλες, καταλήγετε στο The Insane Challenge, όπου πράγματι γίνεται χαμός. Οκτώ πίστες συνθέτουν το συγκεκριμένο πρωτάθλημα και το έπαθλο το έχετε εξασφαλισμένο: Αυτό δεν είναι τίποτα άλλο παρά η σκόνη με την οποία θα σας φιλοδωρούν οι συνεχώς προπορευόμενοι αντίπαλοί σας. Για να νικήσετε σε ένα πρωτάθλημα δεν σημαίνει πως θα πρέπει να τερματίσετε πρώτοι σε όλους τους αγώνες που περιλαμβάνει. Αρκεί στο τέλος της διοργάνωσης να έχετε συλλέξει τους περισσότερους πόντους, καθώς κάθε θέση που καταλαμβάνεται επιβραβεύεται με τους ανάλογους βαθμούς.

Μην ξεχάσω να αναφέρω και την επιλογή για δικτυακό παιχνίδι. Διαλέξτε το πρωτόκολλο που σας ενδιαφέρει (IPX, TCP/IP ή modem) και χαρίστε στον εαυτό σας ακόμα μεγαλύτερη απόλαυση, ανταγωνιζόμενοι έμψυχους αντιπάλους. Υστερα και από αυτό, νομίζω γίνεται κατανοητό πως η αντοχή του Powerslide στο χρόνο είναι ιδιαίτερα σθεναρή.

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΩΝ ΦΡΟΥΤΩΝ...

Κάτι που πράγματι εντυπωσιάζει είναι ο τρόπος που έχουν εφεύρει οι προγραμματιστές προκειμένου να βραβεύουν τον πρωταθλητή. Θυμίζοντας κάτι από το παρελθόν (βλ. Pacman), έχουν επαναφέρει τα φρούτα ως έπαθλα. Μπανάνες, αχλάδια, ακτινίδια, ραπανάκια για την όρεξη περιμένουν να στολίσουν το νικητή. Ο τελευταίος τα συλλέγει σε ένα ψυγείο, για να τα έχει πάντα φρέσκα. Ομως, ως επιβράβευση των κόπων σας παρέχονται και ορισμένοι κωδικοί, οι οποίοι δίνουν μια άλλη διάσταση στο παιχνίδι. Πληκτρολογώντας κάποιον από αυτούς κατά τη διάρκεια του αγώνα, εξοπλίζεστε με όπλα, αποκτάτε πρόσβαση σε εναλλακτικές κάμερες και διάφορα άλλα εντυπωσιακά. Από τα πιο απολαυστικά cheats, κατά τη γνώμη μου, είναι αυτό που σας επιτρέπει να τινάζετε τους αντιπάλους σας στον αέρα εκτοξεύοντας μπάλες φωτιάς. Ομως υπάρχουν αρκετά ακόμα που περιμένουν να τα ανακαλύψετε. Ωστόσο, για να προλάβω όσους από εσάς σκέφτηκαν πονηρά, θα αναφέρω ότι η εφαρμογή των cheats δεν σας επιτρέπει να κερδίσετε πρωταθλήματα αλλά ούτε και να κατοχυρώσετε τα ρεκόρ σας.



Κάθε πίστα του τίτλου δημιουργεί μια επιβλητική ατμόσφαιρα.



Εξοχοι χρωματισμοί αλλά και σχεδίαση προσφέρουν ένα θαυμάσιο οπτικό αποτέλεσμα.

CHEATS

Κατά τη διάρκεια κάποιου αγώνα τυπώστε τα ακόλουθα cheats και δείτε το Powerslide από μια πιο διασκεδαστική οπτική γωνία. Βέβαια υπάρχουν ακόμα περισσότερα, αλλά αυτά ανακαλύψτε τα μόνοι σας.

BOMB: Εκτοξεύετε μία βόμβα στην πίστα.
SPIDER: Το αυτοκίνητό σας σκαρφαλώνει παντού.
BLAST: Ανατρέπει τα άλλα οχήματα.
TWISTER: Τα αυτοκίνητα περιστρέφονται γύρω από κάποια αόρατη δίνη.
LIGHT: Ελαφρύτερο όχημα.
SLEEP: Τα αντίπαλα αυτοκίνητα δεν στρίβουν, απλά επιταχύνουν.

Τέλος, εάν στη θέση του ονόματός σας τυπώσετε "MEGASAXON", θα αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα οχήματα και τις διοργανώσεις. Χρήσιμο θα ήταν επίσης να επισκεφθείτε την ακόλουθη διεύθυνση: www.ratbaggames.com
Μια έκπληξη σας περιμένει.



Ετοιμοι για μια ανελέητη μάχη με το χρονόμετρο.



Συναρπαστικές μονομαχίες κορυφώνουν τη δράση και μεγιστοποιούν την απόλαυση.



Κι όμως... Κάποια στιγμή θα αποκτήσετε και όπλα.

ΠΕΡΝΩΝΤΑΣ ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ...

Το Powerslide διαθέτει μια εκπληκτική μηχανή, που επιτρέπει την απόδοση υψηλών ρυθμών frame rates αλλά και τον άψογο έλεγχο των οχημάτων. Η RatBag διατείνεται πως χρειάστηκε τέσσερα χρόνια προκειμένου να την αναπτύξει. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την πιστή εφαρμογή των νόμων της φυσικής. Ετσι, τα αυτοκίνητα συμπεριφέρονται φυσιολογικά, αντιδρώντας στις ιδιομορφίες του εδάφους, και γενικά όλα φαίνονται να λειτουργούν άκρως ικανοποιητικά. Παρέχεται πλήρης ελευθερία κινήσεων, για αυτό ψάξτε εναλλακτικές διαδρομές που θα συντομεύσουν την πορεία σας και εξερευνήστε και την παραμικρή σπιθαμή του εδάφους, ανακαλύπτοντας τις κρυμμένες εκπλήξεις των προγραμματιστών. Η νοημοσύνη των αντιπάλων είναι ρυθμιζόμενη, αλλά η συμπεριφορά τους είναι παρόμοια με τη δική σας. Ετσι, και οι ψηφιακοί αντίπαλοί σας δεν αποφεύγουν τα λάθη, κάτι που σημαίνει πως βγαίνουν από τις στροφές, ανατρέπονται κ.λπ. Αυτό δίνει μια νότα ρεαλισμού στο παιχνίδι αλλά προσθέτει κι ένα δραματικό χαρακτήρα σε ό,τι αφορά την έκβαση των αγώνων. Αυτό που δεν χωρά αμφισβήτηση είναι ότι θα πρέπει να προσπαθήσετε πολύ σκληρά για να επικρατήσετε.

Σχετικά με τον ήχο θα παρατηρήσουμε τα εξής: Τα διάφορα ηχητικά εφέ, όπως οι ήχοι των μηχανών, των συγκρούσεων, των τριγμών των ελαστικών αλλά και των σασί των αυτοκινήτων, είναι εκπληκτικά. Κυρίως οι ήχοι των μηχανών δεν θυμίζουν τίποτα που να αφορά στην εποχή μας. Διαθέτουν μια χροιά που μας δίνει μια γεύση από τη μηχανική του μέλλοντος. Συριστικοί και ταυτόχρονα παράξενοι ήχοι δηλώνουν την ύπαρξη μιας διαφορετικής τεχνολογίας, πάνω στην οποία στηρίχτηκε η κατασκευή των οχημάτων που ελέγχετε. Αυτό που δεν μου άρεσε είναι το γεγονός ότι, αν και στις επιλογές του Powerslide δίνεται η δυνατότητα για εκλογή μουσικής επένδυσης της αρεσκείας του παίκτη, εγώ δεν μπόρεσα να ακούσω τίποτα άλλο από την απόλυτη σιωπή. Μόνο τα ηχητικά εφέ που προανέφερα έφτασαν στα αυτιά μου. Ισως να υπάρχει κάποια ασυμβατότητα με το hardware του συστήματός μου (απίθανο μου φαίνεται), αλλά εάν δεν συμβαίνει αυτό, τότε προσθέστε ακόμα ένα μελανό σημείο σε αυτά που αναφέρονται στη συνέχεια.

Το πρώτο στοιχείο που θα εντυπωσιάσει όποιον ασχοληθεί με το Powerslide είναι βεβαίως τα γραφικά του.

Η ΑΠΕΙΡΙΑ ΤΟΥ ΠΡΩΤΑΡΗ...

Κάπου εδώ όμως θα πρέπει να κάνουμε και μια αναφορά σε κάποια μελανά σημεία του Powerslide, που, δυστυχώς, κάνουν αισθητή την ενοχλητική παρουσία τους. Ξεκινάμε από την απουσία διαδικασίας για save του παιχνιδιού. Με δεδομένο το ότι κάποια πρωταθλήματα περιλαμβάνουν πάμπολλες πίστες με αρκετούς γύρους η καθεμία, φανταστείτε πόσο κουραστικό κι εκνευριστικό πολλές φορές είναι το να πρέπει να τελειώσει κάποιος ό,τι έχει αρχίσει, προκειμένου να επιτύχει το σκοπό του. Απαράδεκτο είναι επίσης το ακόλουθο: Εάν διαθέτετε κάποια κάρτα με το τσιπάκι Voodoo, το παιχνίδι θεωρεί την κάρτα αυτή ως default. Αποτέλεσμα αυτού είναι, εάν διαθέτετε και κάποια άλλη κάρτα βασισμένη σε άλλο επιταχυντικό τσιπάκι (όπως στην περίπτωσή μου το TNT της NVIDIA), τότε προκειμένου να την ενεργοποιήσετε θα πρέπει να τρέξετε το παιχνίδι από DOS mode χρησιμοποιώντας κάποια ειδική παράμετρο. Απίστευτο!

Υπάρχουν και κάποιες δευτερεύουσες παραλείψεις που εύκολα θα μπορούσαν να είχαν αποφευχθεί, όπως απουσία διαφορετικών καιρικών συνθηκών, απουσία replay και άφθαρτα οχήματα. Πράγματι, ό,τι και να συμβεί στο όχημά σας ή στα οχήματα των αντιπάλων σας, αυτά παραμένουν άθικτα και ατσαλάκωτα. Δεν λέω, arcade χαρακτήρα διαθέτει το παιχνίδι, αλλά τέτοιου είδους προσθήκες θα ήταν ιδιαίτερα ευεργετικές και ενδιαφέρουσες. Μην ξεχνάμε όμως πως αυτή είναι η πρώτη επίσημη κυκλοφορία της εταιρίας και για το λόγο αυτό θα πρέπει να δείξουμε κατανόηση. Εξάλλου οι προγραμματιστές του Powerslide φαίνεται να έχουν εξαντλήσει τις δυνατότητές τους έτσι ώστε να μας ευχαριστήσουν τελικά.

Παρά τις όποιες ελλείψεις, το Powerslide παραμένει ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον παιχνίδι, που υπόσχεται συναρπαστικές κούρσες υψηλών ταχυτήτων. Φαίνεται δε να είναι περισσότερο ποιοτικό και διασκεδαστικό συγκρινόμενο με τίτλους που έχουν κατά καιρούς κυκλοφορήσει εταιρίες με μεγάλη εμπειρία στο χώρο. Ετσι, κάποιες αδυναμίες του δεν δείχνουν ικανές να αμαυρώσουν την όμορφη συνολική εικόνα του. Προσφέρει ό,τι υπόσχεται, για αυτό μην καθυστερείτε. Αγοράστε το και τρέξτε το πάραυτα!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	88
CAMPAIGNS	90
ΑΝΤΟΧΗ	90

91



Ενας τίτλος πρόκληση!

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI™

Εχετε λάβει ποτέ μέρος σε συζήτηση για κάποια παιχνίδια που αποφασίζετε να τα ξεκινήσετε λίγο μετά τις 10 το βράδυ, έτσι, για να πάρετε μια γεύση, και το επόμενο που ξέρετε είναι ότι έχει πάει 5 το πρωί και πρέπει σε μία ώρα να ξεκινήσετε για τη δουλειά; Ενας τέτοιος τίτλος είναι σίγουρα το Civilization του Sid Meier. Πρόσφατα όμως κυκλοφόρησε ένα νέο παιχνίδι, που φιλοδοξεί να κερδίσει αυτό τη μερίδα του λέοντος σε τέτοιες συζητήσεις. Ποιο να είναι άραγε;

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Μα φυσικά κάνουμε λόγο για το Alpha Centauri, την πνευματική συνέχεια του Civilization από τους Sid Meier και Brian Reynolds. Εξάλλου δεν ήταν δυνατό να αναφερόμαστε σε κάποιο άλλο τίτλο, αφού αυτά είναι τα μοναδικά στο είδος τους παιχνίδια που κάνουν τις ώρες να περνάνε τόσο γρήγορα, παιχνίδια που σε κάνουν να παίρνεις σάντουιτς και αναψυκτικά δίπλα στον υπολογιστή σου, μόνο και μόνο για να μη χάσεις ούτε λεπτό από την ενασχόληση μαζί τους για ασήμαντα πράγματα, όπως το φαγητό. Είναι παιχνίδια που σε κάνουν να ξεχνάς φίλους και οικογένεια, παιχνίδια που μπορείς να ασχοληθείς μαζί τους ολόκληρο το σαββατοκύριακο χωρίς διακοπή και να σου φανούν λίγες οι 48 και ώρες που κάθισες μπροστά από την οθόνη.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Στο Civilization ξεκινούσατε με λίγους αποίκους σε έναν άγνωστο τόπο με σκοπό τη δημιουργία μιας ισχυρής αυτοκρατορίας, που θα διαρκούσε ανά τους αιώνες. Εκτός αυτού, είχατε και εναλλακτικούς τρόπους νίκης, όπως να καταστρέψετε όλους τους υπόλοιπους πολιτισμούς ή να κερδίσετε έχοντας οικονομική κυριαρχία (κάτι από σημερινή Αμερική μου θυμίζει αυτό). Ενας άλλος τρόπος να δείτε τό όνομά σας ανάμεσα στα άτομα που έκαναν τη διαφορά ήταν να φτιάξετε ένα διαστημόπλοιο με προορισμό το Αλφα του Κενταύρου και σκοπό την αποίκηση κάποιου πλανήτη και τη διαιώνιση του είδους, καθώς τα πράγματα στη Γη δεν ήταν και τόσο ρόδινα. Εκεί λοιπόν ξεκινά το Alpha Centauri: Ακριβώς από εκεί όπου σταματά το Civilization.



ΕΤΑΙΡΙΑ	ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	WIN 95/98, Pentium 133MHz, 16MB RAM, 60MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, SVGA 2MB, ποντίκι
ΔΙΑΘΕΣΗ	CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ALPHA CENTAURI, Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Γη, έτος 2060. Οι αρχαιότεροι εχθροί της ανθρωπότητας -πόλεμος, πείνα και αρρώστιες- κερδίζουν σθεναρά έδαφος στον άνισο αγώνα για επιβίωση. Τα Ηνωμένα Εθνη, σε μια προσπάθεια να διασώσουν ό,τι έχει απομείνει, αποτολμούν την ακατόρθωτη αποστολή, το όνειρο της ανθρωπότητας από τις αρχές της δημιουργίας της, τη φαντασίωση κάθε συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας: την αποίκηση ενός νέου κόσμου, προτού να είναι πολύ αργά. Η δημιουργία μιας τέτοιας αποικίας δείχνει σαν η καλύτερη, αν όχι η τελευταία, λύση για τη σωτηρία του ανθρώπινου γένους.

Το σχέδιο με το κωδικό όνομα "Ενότητα" έχει ως εξής: Με κάποιο διαστημόπλοιο θα σταλούν αρκετοί άνθρωποι στον πλανήτη Χείρωνα, που μοιάζει πολύ με τη Γη και βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον κεντρικό ήλιο του πλανητικού συστήματος Αλφα Κενταύρου. Εκεί, με τα εφόδια που θα έχουν

πάρει από τη Γη (τεχνολογία, γνώσεις και ειδικούς επιστήμονες σε κάθε πεδίο) θα φτιάξουν μια νέα κοινωνία. Η αποστολή θα είναι σε συνεχή επαφή με τα Ηνωμένα Έθνη και, όταν θα έρθει ο καιρός και αν η ανάγκη είναι ακόμα μεγάλη, θα αρχίσουν οι αποστολές και άλλων αποίκων στο Νέο Κόσμο.

Παρά ταύτα, ακόμα και τώρα, στα 2060, τα ταξίδια στο διάστημα δεν είναι εύκολη υπόθεση. Είναι δύσκολο για εμάς να φτάσουμε στο φεγγάρι, πόσο μάλλον σε κάποιον άλλο πλανήτη χιλιάδες έτη φωτός μακριά. Αλλά ακόμα κι αν το καταφέρουμε, θα είναι εφικτό να φέρουμε κάποιους πίσω; Είναι σίγουρο ότι οι εκεί άποικοι θα συνεργαστούν με τη Γη; Θα καταφέρουν να φτιάξουν μια κοινωνία βιώσιμη, μια κοινωνία που η ανθρωπότητα χρειάστηκε 5.000 χρόνια για να δημιουργήσει; Τα περιθώρια στη Γη στενεύουν όμως, και τα Ηνωμένα Έθνη δεν έχουν άλλη εκλογή παρά να τολμήσουν το ακατόρθωτο.

Με τις φοβερές επιλογές στο διπλωματικό τομέα, τις πάμπολλες δυνατότητες κατασκευής custom units ή μοναδικών σεναρίων και τους διαφορετικούς τρόπους προσέγγισης των πραγμάτων, ετοιμαστείτε για πολλά ξενύχτια.

Από την αρχή υπάρχουν προβλήματα στο διαστημόπλοιο "Ενότητα". Ένας αντιδραστήρας παθαίνει βλάβη, ξυπνώντας έτσι νωρίς τους αποίκους από τον κρυογενετικό ύπνο τους. Γρήγορα οι επιβάτες ανακαλύπτουν ότι η ζημιά είναι σοβαρή και ανεπανόρθωτη. Το σύστημα επικοινωνίας με τη Γη έχει χαθεί, με μηδαμινές ελπίδες για επισκευή. Η αποστολή θα συνεχίσει μόνη, χωρίς την καθοδήγηση από τη Γη. Η ανθρώπινη φύση όμως, πάντα απρόβλεπτη, καταφέρνει και εδώ, σε μια τέτοια δύσκολη αποστολή, να φέρει το χάος. Διαφωνώντας για τους χειρισμούς ως προς τον καλύτερο τρόπο για να προχωρήσουν, οι άποικοι χωρίζονται σε εφτά ιδεολογικές και όχι εθνικές παρατάξεις με ισάριθμους αρχηγούς και αφοσιωμένους οπαδούς.

Είναι φανερό πλέον ότι η καθεμία παράταξη έχει τα δικά της σχέδια, τόσο για την αποίκηση του νέου πλανήτη όσο και για το μέλλον της ανθρωπότητας, και θα κάνει τα αδύνατα δυνατά προκειμένου να φέρει εις πέρας τα σχέδια αυτά. Κάθε παράταξη φεύγει από το διαστημόπλοιο με κάποια Colony Pods, προτού αυτό καταστραφεί ολοκληρωτικά, και προσγειώνεται στον άγνωστο πλανήτη Χείρων. Το σημαντικό αυτό γεγονός έμεινε στην ιστορία των αποίκων με το όνομα πτώση (Planetfall).

Εσείς δεν έχετε παρά να διαλέξετε μια από τις παρατάξεις ανάλογα με το ποια σας ταιριάζει περισσότερο και να αρχίσετε τη δημιουργία της κοινωνίας σας στο Νέο Κόσμο.

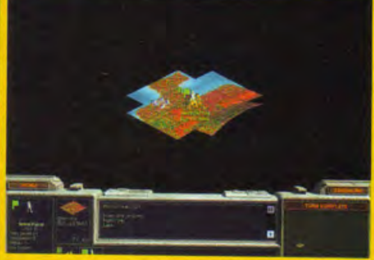
ΚΑΙ ΤΩΡΑ, ΤΙ;

Μην ανησυχείτε, τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα από όσο νομίζετε. Αν έχετε ασχοληθεί με το Civilization στο παρελθόν, θα ανακαλύψετε ότι οι χειρισμοί είναι παρόμοιοι και η δημιουργία της αυτοκρατορίας σας είναι μόνο μερικά κλικ μακριά. Για όσους όμως ασχολούνται πρώτη φορά με ένα παρόμοιο παιχνίδι οφείλουμε να κάνουμε μερικές επισημάνσεις. Μετά το όμορφο εισαγωγικό video θα βρεθείτε μπροστά στο κεντρικό μενού των επιλογών. Εκεί μπορείτε να αρχίσετε ένα νέο παιχνίδι ή, αν θέλετε, να ξεκινήσετε με το Quick Start game, που την πρώτη φορά λειτουργεί ως tutorial (ξεκινάτε δηλαδή με έτοιμες παραμέτρους και παράταξη).

Στο menu Scenario θα βρείτε προκαθορισμένα σενάρια που πρέπει να τελειώσετε (κάτι σαν τα δύο add-on του Civilization II, Future Worlds και Conflicts In Civilization) ή tutorial scenarios ειδικά



Εδώ αρχίζουν όλα.


Η πρώτη βάση μας.

ΟΙ ΠΑΡΑΤΑΞΕΙΣ

Προτού επιλέξετε την παράταξη που σας αντιπροσωπεύει, καλό είναι να ξέρετε λίγα στοιχεία για αυτήν.



GAIA'S STEPDAUGHTERS Αποφασισμένοι να μην επαναλάβουν τα λάθη που έκαναν οι άνθρωποι στη Γη, οι Gaians ζητούν να ζήσουν αρμονικά με το οικοσύστημα του νέου πλανήτη. Είναι ειρηνιστές και έχουν τη δυνατότητα να υποδουλώσουν από την αρχή τα Mind Worms (προσωπική επιλογή μου).



HUMAN HIVE Με βάση την κοσμοθεωρία του κομουνισμού, το Human Hive ξεκινά την αποίκηση του Νέου Κόσμου. Είναι σχετικά επιθετικοί και έχουν ισχυρό στρατό.



UNIVERSITY OF PLANET Γνώση, Εξερεύνηση, Μάθηση, Δωρεάν ανταλλαγή πληροφοριών. Αυτές είναι οι αρχές του University. Φημολογείται ότι μπρος στην κατάκτηση της γνώσης δεν έχουν ηθικούς φραγμούς, οπότε χρειάζεται προσοχή.



MORGAN INDUSTRIES Το χρήμα κινεί τα πάντα. Ελα όμως που στο Νέο Κόσμο δεν υπάρχει χρήμα. Υπάρχει όμως ενέργεια. Ετσι, αλλάζουμε το μότο σκέψης μας. Η ενέργεια κινεί τα πάντα και θα την κατακτήσουμε. Δυστυχώς όμως έχουμε ακριβά γούστα, ενώ αφήνουμε τον πόλεμο για τους άξεστους.



SPARTAN 'S FEDERATION Πιστεύουμε ότι έχουμε το αναφαίρετο δικαίωμα να φέρουμε και να χρησιμοποιούμε όπλα. Είμαστε άτομα που θέλουμε να επιβιώσουμε. Αν πρέπει να πολεμήσουμε για να ζήσουμε, θα το κάνουμε ευχαρίστως.



THE LORD'S BELIEVERS Βασικά, μη σας ξεγελά το γεγονός ότι δείχνουν θεοσεβούμενοι. Ουσιαστικά είναι θρησκόληπτοι και πιστεύουν ότι ο Νέος Κόσμος είναι θείο δώρο και ότι τους ανήκει. Είναι επιθετικοί και, αν κάποιος δεν πάει με τα νερά τους, τότε θα πρέπει να παταχθεί εις το όνομα του Πατρός, του Υιού και του Αγίου Πνεύματος. Αμήν!



THE PEACEKEEPING FORCES Είμαστε ουμανιστές και πρέπει να διατηρήσουμε το ανθρώπινο γένος σύμφωνα με τις αρχές που πήραμε από τη Γη και τις οδηγίες των Ηνωμένων Εθνών. Ολοι πρέπει να ζούμε ειρηνικά, αλλά δεν είμαστε τόσο μαλθακοί όσο οι Gaians ή οι Morganites.



Πειράζοντας ένα Colony Pod στο Workshop.



Τα ενδότερα της βάσης μας.



Ουπς! Καλώς τους!

για νέους παίκτες. Εχετε τη δυνατότητα επιλογής έξι επιπέδων δυσκολίας, multiplayer δυνατότητες, ενώ στο customizing μπορείτε να αλλάξετε παραμέτρους που έχουν να κάνουν με τη μορφή του πλανήτη όπου θα παίξετε (όπως στο Civilization).

Φτάνουμε λοιπόν στην επιλογή της παράταξης που σας αντιπροσωπεύει και, όταν όλα είναι ακριβώς όπως τα καθορίσετε, αρχίζει η εξερεύνηση. Το interface του παιχνιδιού είναι πολύ εύκολο στο χειρισμό του. Αν ξεκινήσετε με το tutorial, το ίδιο το πρόγραμμα θα σας δείξει βήμα βήμα ακριβώς τι πρέπει να κάνετε. Βοήθεια υπάρχει κάθε στιγμή, ακόμα και αν δεν επιλέξετε το εκπαιδευτικό παιχνίδι, ενώ σε κάθε νέα σας ανακάλυψη είτε μονάδας είτε τεχνολογίας υπάρχει ένα quick tour, που σας δείχνει τις ακριβείς δυνατότητές της.

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΧΕΙΡΩΝΑ

Το πρώτο σας Colony Pod μετά την προσγείωση θα σχηματίσει ταυτόχρονα και την πρώτη σας πόλη/Βάση. Η συνέχεια είναι λίγο πολύ γνωστή. Η βάση λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο που λειτουργούσαν οι πόλεις στο αρχικό Civ. Μπορείτε να κατασκευάσετε κτίρια ή μονάδες, να βάλετε τους επιστήμονές σας να ανακαλύψουν νέες τεχνολογίες, να φτιάξετε καινούρια Colony Pods, τα οποία με τη σειρά τους θα φτιάξουν νέες βάσεις, και πάει λέγοντας. Κάτι πράγματι νέο και πρωτοποριακό είναι οι επιλογές αυτοματοποίησης που έχετε όσον αφορά στην πορεία κάθε βάσης και των μονάδων σας στον πλανήτη. Αν δεν θέλετε να επέμβετε εσείς για το πώς και τι θα κτίσει η βάση σας ή το πώς θα συμπεριφέρονται οι μονάδες σας, μπορείτε να επιλέξετε να το κάνει για εσάς ο κυβερνήτης κάθε βάσης, ο οποίος αναλαμβάνει ενεργό ρόλο στα κοινά.

Διαλέξτε ένα από τα τέσσερα modes προσέγγισης (Explore, Discover, Build ή Conquer) και αυτός θα πράξει τα δέοντα, προκειμένου η ανάπτυξη κάθε βάσης αλλά και η συμπεριφορά των μονάδων να είναι σύμφωνες με τα πρότυπα που θέσατε καθώς και συμβατές με την επίτευξη των όποιων στόχων έχετε βάλει.

Αυτή η δυνατότητα υπήρχε (σε υποτυπώδη μορφή) και στο αρχικό Civilization, απλά τώρα οι επιλογές που έχετε είναι περισσότερο λεπτομερείς και σας δίνουν καλύτερα αποτελέσματα. Αλλο ένα νέο στοιχείο είναι η σχεδίαση δικών σας custom units (πολεμικών και μη), ανάλογα με τις ανακαλύψεις που έχετε κάνει έως τώρα. Με άλλες λέξεις, μπορείτε στο Workshop κάθε βάσης να σχεδιάσετε με λεπτομέρεια νέα units, προσαρμοσμένα κάθε στιγμή στις ανάγκες σας και βάσει των τεχνολογικών ανακαλύψεών σας.

Επιπλέον, κάθε μονάδα έχει morale που ανεβαίνει ανάλογα με τις μάχες ή τα επιτεύγματά της που, ανεβάζοντας ταυτόχρονα την αντοχή της σε δολιοφθορές από τους άλλους "φιλικούς" αποίκους.

Στο παιχνίδι χρειάζεστε τρία συστατικά ώστε η παράταξη που αντιπροσωπεύετε να ευημερήσει και να κυριαρχήσει: Ενέργεια, Τροφή (Nutrients) και Μεταλλεύματα (Minerals). Ενέργεια αποκτάτε από τους solar collectors, που τη μαζεύουν για να διατηρήσουν τη βάση σας σε λειτουργία.

Η ίδια ενέργεια χρησιμοποιείται και για την έρευνα νέων τεχνολογικών ανακαλύψεων ή για να διατηρήσει την ηρεμία μεταξύ των πολιτών στις βάσεις σας. Το περίσσευμα της ενέργειας που χρησιμοποιείτε για τις καθημερινές ανάγκες των βάσεων και των μονάδων σας μετατρέπεται σε energy credits, που

Η ΙΣΤΟΡΙΑ



Το αχανές διάστημα.



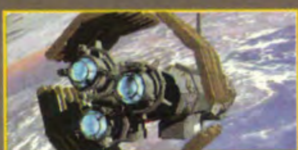
Πόλεμος.



Καταστροφές.



Μόνο μια λύση υπάρχει: να στείλουμε αποίκους σε άλλους πλανήτες.



Το διαστημόπλοιο "Ενότητα"...



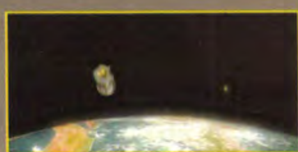
...ενώ φεύγει από τη Γη.



Φτάνοντας στο Αλφα Κενταύρου.



Αναγκαστική προσγείωση λόγω βλάβης.



Planetfall.

αποτελούν τη χρηματική μονάδα μεταξύ των αποίκων, αφού δεν υπάρχουν χρήματα με τη μορφή που τα γνωρίζουμε. Για τη σωστή ανάπτυξη του ανθρώπινου δυναμικού της παράταξής σας χρειάζεται τροφή, ενώ για τη βελτίωση των βάσεων και την κατασκευή νέων μονάδων χρειάζονται μεταλλεύματα.

Οι περιοχές παράγουν αρκετή τροφή και μεταλλεύματα ανάλογα με το ποσοστό rainfall (τροφή) και rockiness (μετάλλευμα) κάθε τετραγώνου. Μπορείτε με τα κατάλληλα units να διαφοροποιήσετε τη μορφολογία του εδάφους, υψώνοντας βουνά και ισοπεδώνοντας λοφοπλαγιές, κάνοντας το περιβάλλον πιο φιλόξενο και παραγωγικό για σας ή πιο αφιλόξενο για τους αντιπάλους σας. Με λίγη εξάσκηση στο παιχνίδι και λίγη μελέτη του πολύ αναλυτικού εγχειριδίου οδηγιών (δυστυχώς είναι εξ ολοκλήρου στα αγγλικά), θα παίζετε στα δάχτυλα αυτές τις δυνατότητες.

ΑΠΟ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ ΠΩΣ ΠΑΜΕ;

Αργά ή γρήγορα θα έρθετε σε επαφή με μία ή περισσότερες παρατάξεις από το διαστημόπλοιο "Ενότητα".

Ο πλανήτης μπορεί να είναι μεγάλος, αλλά, όπως λέει και το ρητό, ο κόσμος είναι μικρός. Οταν λοιπόν έρθει εκείνη η ώρα θα το καταλάβετε αμέσως, αφού θα σας ζητηθεί να δεχτείτε ή όχι τον αρχηγό της παράταξης μέσω ηλεκτρονικής επικοινωνίας (commlink).

Αυτό που πράγματι ξεχωρίζει στο παιχνίδι είναι το καταπληκτικό AI των παρατάξεων. Ολες έχουν θέσει διαφορετικούς στόχους και η φιλοσοφία της καθεμιάς φαίνεται καθαρά, όχι μόνο στον τρόπο με τον οποίο παίζουν αλλά και στον τρόπο με τον οποίο αντιδρούν απέναντί σας (οι Believers λ.χ. είναι λίγο δύσπιστοι σε ό,τι αφορά τεχνολογικά επιτεύγματα και μπορεί να σας κηρύξουν πόλεμο από την αρχή λόγω της επιθετικής φύσης τους). Κάνετε μια στραβοτιμονιά και είστε χαμένοι από χέρι.

Σε αντίθεση με το αρχικό Civ, η διπλωματία εδώ παίζει πάρα πολύ μεγάλο ρόλο. Εχετε πολύ περισσότερες επιλογές σε ό,τι αφορά τις απαντήσεις σας και ανάλογα με τις αντιδράσεις σας (θετικές ή αρνητικές) προς μια παράταξη θα κριθεί ο τρόπος συμπεριφοράς της στο μέλλον. Βέβαια, όπως συμβαίνει και στην πραγματική ζωή, αν καταφέρετε με κάποιο τρόπο να γίνετε ο δυνατότερος όλων, οι υπόλοιποι θα θέλουν πολύ να γίνουν φίλοι σας. Γενικά, είναι καλό να δέχεστε να συνομιλείτε με τους αρχηγούς των άλλων παρατάξεων, όταν σας δίνεται η ευκαιρία. Οι αρχηγοί μπορεί να σας προσφέρουν νέα τεχνολογικά επιτεύγματα που εσείς δεν έχετε ανακαλύψει (φυσικά με το αζημίωτο), συμφωνία για ειρήνη (αν είστε σε εμπόλεμη κατάσταση με τη συγκεκριμένη παράταξη) ή να σας ζητήσουν να γίνετε σύμμαχοι.


Νέα βάση, νέα ζωή.

Αλλοι πάλι, λιγότερο ειρηνιστές, μπορεί να σας απειλήσουν ή να ζητήσουν υπέρογκα ανταλλάγματα (όπως energy credits ή τεχνολογίες) για να σας αφήσουν ήσυχο.

Το να ενδίδετε σε τέτοιου είδους απειλές μπορεί καμιά φορά να είναι η σοφότερη λύση, ειδικά αν αυτός που σας απειλεί τυγχάνει να είναι ισχυρότερός σας. Αν δεν έχετε άλλη επιλογή, καλύτερα να συμμορφωθείτε - τους δίνετε ένα καλό μάθημα αργότερα, όταν θα είστε εσείς πιο ισχυροί. Αλλοι, πάλι, μπορεί να σας ζητήσουν δανεικά που, αν σας περισσεύει η ενέργεια, καλό είναι να τα δώσετε, διότι έτσι ανοίγετε μια πόρτα για το μέλλον.

Εντούτοις δεν μπορείτε μια ζωή να βασίζεστε στη διπλωματία για να λύσετε όλα τα προβλήματά σας. Σε κάποια δεδομένη στιγμή ο πόλεμος είναι αναπόφευκτος (η ανθρώπινη φύση που λέγαμε στην αρχή...). Ακόμα και αν εσείς έχετε ειρηνικές προθέσεις, οι άλλοι μπορεί να σας επιτεθούν από εκεί που δεν το περιμένατε, για αυτό χρειάζεστε πάντα έναν στρατό, έστω και αμυντικό.


Μόλις εξόντωσα Mind Worms και ανέβηκε το morale μου.

Προσπαθήστε να κρατήσετε τις στρατιωτικές μονάδες σας λίγες στην αρχή (όχι περισσότερες από δύο σε κάθε βάση), γιατί αλλιώς δεν θα μπορείτε να τις πληρώνετε και γρήγορα θα γίνουν obsolete. Αν προτιμήσετε την επιθετική προσέγγιση, μπορείτε να βάλετε τις βάσεις σας να χτίζουν επιθετικές μονάδες, αλλά καλό είναι να γνωρίζετε και πού βρίσκονται στο χάρτη οι άλλες παρατάξεις, αλλιώς είναι σαν να επενδύετε σε κάποιο ανούσιο project, σπαταλώντας πολύτιμη ενέργεια.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΑΥΤΗ Η ΑΓΝΩΣΤΗ

Γενικά στο παιχνίδι θα συναντήσετε ένα πολύ πλούσιο τεχνολογικό "δέντρο" (75 και περισσότερες τεχνολογίες προς ανακάλυψη).


Σκουληκαντέρες! Μπλιαχ!


Τι θες, βρε Ρώσε;



Βλέποντας το εσωτερικό μιας νεοαποκτηθείσας βάσης.



Καλύτερα φίλους παρά εχθρούς.

Η αλήθεια πάντως είναι πως στην αρχή μπορεί να σας ξενίσει το γεγονός ότι έχετε να κάνετε με διάφορες φουτουριστικές τεχνολογίες, για τις οποίες δεν γνωρίζετε τίποτα. Σε αντίθεση με το Civ, εδώ δεν έχετε να ανακαλύψετε τα μαθηματικά ή τον τροχό.

Παρά ταύτα το παιχνίδι παρέχει βοήθεια σε όλα τα σημεία, και κάθε νέα ανακάλυψη συνοδεύεται από επεξηγηματικές οδηγίες ως προς τη χρήση της. Οπως προαναφέραμε, υπάρχει και η δυνατότητα κατασκευής δικών σας units μέσα στο Workshop κάθε Βάσης.

Οι διαθέσιμοι συνδυασμοί μονάδων, μάλιστα, ξεπερνούν τους 32.000!

ΧΛΩΡΙΔΑ & ΠΑΝΙΔΑ

Γιατί μία ολόκληρη παράγραφο για τη χλωρίδα και την πανίδα του πλανήτη; Κάτι τέτοιο είναι απόλυτα δικαιολογημένο, καθώς χρειάζεται να γνωρίζετε κάποια βασικά στοιχεία προτού ξεκινήσετε την αποίκηση του Νέου Κόσμου.

Προτού κυκλοφορήσει το παιχνίδι, είχαν ακουστεί κάποιες φήμες για μια εξωγήινη φυλή. Λοιπόν, αυτές οι φήμες είναι εν μέρει αληθινές.



Zoom σε μια thriving colony.

Υπάρχει μεν εξωγήινη φυλή, αλλά δεν είναι διαθέσιμη ως παράταξη. Στο αρχικό Civ θα θυμάστε ότι υπήρχαν οι barbarians φυλές, που απλά κατέστρεφαν τα πάντα στο διάβα τους (θεωρητικά ήταν μια επιπλέον δυσκολία για τον παίκτη). Ετσι, λοιπόν, και στο Alpha Centauri τι θα κάναμε χωρίς τους αγαπητούς μας barbarians;

Αλλά στο διάστημα δεν ταιριάζουν άξεστοι και απολίτιστοι βάρβαροι. Ταιριάζουν όμως τα mind worms, που κάνουν ακριβώς την ίδια δουλειά.

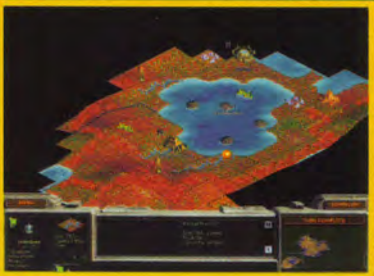
Τα mind worms, λοιπόν, είναι η εξωγήινη φυλή που λέγαμε. Αυτά τα σκουλήκια αποτελούν μια πραγματική απειλή. Μπορεί το μέγεθός τους να είναι μικρό (μόλις 10 εκατοστά), αλλά είναι η κυρίαρχη φυλή στον πλανήτη (προτού έρθουν οι άνθρωποι βέβαια). Επιτίθενται κατά ομάδες (boils) με σκοπό την αναπαραγωγή και μπορείτε να τα βρείτε σε τρεις μορφές: τα επίγεια, που απλώς λέγονται Mind Worms, τα θαλάσσια, που ονομάζονται Isle of the Deep, και τα ιπτάμενα, που ονομάστηκαν Locust of Chiron. Η μάχη με ένα τέτοιο πλάσμα είναι ψυχικής μορφής και το θύμα βλέπει μπροστά του τους χειρότερους εφιάλτες του, μη μπορώντας να αντιδράσει. Το mind worm εισχωρεί στον εγκέφαλό του και τον τρώει ή αφήνει εκεί τα μικρά του, αφού αυτός ο μυελός έχει πολύ θρεπτικό ιστό.

Το καλό της υπόθεσης είναι ότι μπορείτε να τα υποδουλώσετε και να δουλεύουν για εσάς. (Αρχικά αυτό το κάνουν μόνο οι Gaians, αλλά με κάποιες συγκεκριμένες ανακαλύψεις μπορούν και οι άλλες παρατάξεις).

Στη χλωρίδα δεν έχουμε και πάρα πολλά να εξετάσουμε. Το μεγαλύτερο μέρος του πλανήτη είναι καλυμμένο με Xenofungus ή fungus, ένα είδος μύκητα. Τετράγωνα καλυμμένα με τον εν λόγω μύκητα δεν μπορούν να καλλιεργηθούν ή να χρησιμοποιηθούν ως βάσεις, αν πρώτα δεν έχουν απαλλαγεί με κάποιον τρόπο από αυτόν (ευτυχώς έχετε terraforming μονάδες στη διάθεσή σας), και η πρόσβαση μέσα από αυτά είναι δύσκολη



Δουλέψτε, καλοί μου, δουλέψτε!



Οι άλλοι..



...και εγώ.

όσο υπάρχει πάνω τους. Επίσης λειτουργούν ως φωλιές για τα mind worms. Θα συναντήσετε και μια θαλάσσια έκδοση του ίδιου μύκητα, που φέρει το όνομα Sea fungus.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Ποιος νοιάζεται για τα γραφικά και τον ήχο σε ένα τέτοιο παιχνίδι; Το αρχικό Civ είχε μόλις οκτώ χρώματα και ανάλυση... μαύρο χάλι. Εκείνο που μετρούσε ήταν το εθιστικό gameplay. Ομως σήμερα αυτό δεν ισχύει πια. Κανένα παιχνίδι εν έτει 1999, αν είχε οκτώ χρώματα, όσο εθιστικό και αν ήταν, δεν θα προκαλούσε την παραμικρή αίσθηση.

Το Alpha Centauri σε αυτό τον τομέα στέκεται στο ύψος του με αξιοπρέπεια. Ενώ τα γραφικά δεν αποτελούν κάτι το εξωπραγματικό, με χιλιάδες χρώματα στην οθόνη και τρελές αναλύσεις, είναι ακριβώς ό,τι χρειάζεται για να μπορέσει το παιχνίδι να σταθεί και να προσελκύσει το ενδιαφέρον. Οι χρωματισμοί είναι γενικώς μουντοί και σε καφετί τόνους (δεν είμαστε στη Γη άλλωστε), ενώ τα πάντα φαίνονται με περισσή ακρίβεια.

Μπορείτε να ζουμάρετε όσο θέλετε σε κάποια μονάδα ή σε ένα σημείο του χάρτη, για να δείτε μέχρι και την παραμικρή λεπτομέρεια.

Σε παρόμοιο πλαίσιο κινείται και ο ήχος του τίτλου. Θα ακούσετε κάποιο speech, χωρίς κάτι το ιδιαίτερο, ενώ το μουσικό υπόβαθρο υπάρχει καθαρά για διακοσμητικούς λόγους. Γενικά, τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος δεν είναι από τα

δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Απλώς είναι αποδεκτά.

Σημασία έχει ότι κάνουν καλά τη δουλειά για την οποία προορίζονται. Αλλωστε θα έχετε απορροφηθεί τόσο πολύ με την κατασκευή των βάσεων σας, ώστε δεν θα σας απασχολήσουν ούτε στο παραμικρό.

ΠΩΣ ΚΕΡΔΙΖΩ;

Αυτό μπορεί να γίνει με τέσσερις τρόπους, ανάλογα με τις παραμέτρους που έχετε θέσει στην αρχή. Επίσης, αν παίζετε κάποιο σενάριο, μπορεί να έχετε ειδικούς, μοναδικούς τρόπους νίκης. Στη συνέχεια μπορείτε να βρείτε μια περιγραφή των τεσσάρων τρόπων νίκης.

Conquest (Κατάκτηση)

Είναι απλό. Κατακτήστε τους όλους και είστε ο νικητής. Παρατάξεις που ορκίστηκαν να σας υπηρετούν μετράνε ως κατακτημένοι, ενώ αν έχετε θέσει την παράμετρο allied victory, κερδίζετε εσείς και οι σύμμαχοι (όσοι έχετε συμφωνήσει με Pact of Brotherhood).

Diplomatic (Διπλωματική Νίκη)

Πείστε αρκετές παρατάξεις να σας υποστηρίξουν στο Διαπλανητικό Συμβούλιο, και αυτό είναι όλο. Χρειάζεστε τουλάχιστον τα 3/4 των ψήφων για να επιτύχετε κάτι τέτοιο. Είναι αρκετά δύσκολο αυτό το μονοπάτι, καθώς πολλές φορές οι διπλωματικές σχέσεις είναι πολύ ευαίσθητες (ξαφνικά ο "σύμμαχός" μου Morgan τα βρήκε με τους Believers, που μόλις μερικούς γύρους πριν ήταν στα μαχαίρια), αλλά έτσι δεν είναι και στην πραγματική ζωή; Πάντως εδώ ο διπλωματικός τομέας είναι πολύ ανώτερος από ό,τι σε οποιοδήποτε άλλο παρόμοιο παιχνίδι.

Economic (Οικονομική Νίκη)

Αποκτήστε όλη την ενέργεια στον πλανήτη και ελέγξτε τους πάντες. Προσοχή όμως! Αν επιλέξετε αυτό το μονοπάτι, δίνεται αρκετός χρόνος στις άλλες παρατάξεις να προσπαθήσουν τουλάχιστον να καταστρέψουν τις βάσεις σας, για αυτό έχετε τα νώτα σας καλυμμένα.

Transcendence

Κάτι ανάλογο με το project Alpha Centauri του αρχικού Civ. Προσπαθήστε να αναγάγετε όλους τους ανθρώπους σε κάτι εντελώς ανώτερο, ξεφύγετε από τη φυλακή της ψυχής (το σώμα) και κερδίστε.

MULTIPLAYER

Ενα σημερινό παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του έχει πάντα τις γνωστές multiplayer δυνατότητες. Το Alpha Centauri δεν μπορεί να αποτελέσει εξαίρεση, με αρκετά καλή υποστήριξη σε αυτό τον τομέα. Οι κινήσεις των παικτών μπορούν να γίνουν ταυτόχρονα, χωρίς να περιμένει ο ένας να τελειώσει ο άλλος (πολύ εκνευριστικό σε turn based strategies). Μπορείτε επίσης να συνομιλήσετε με built-in voice chat (αρκετά πρωτότυπο θα λέγαμε).

Δυστυχώς, όμως, τέτοιου είδους παιχνίδια απαιτούν πολύ χρόνο - κάτι που καθιστά δύσκολο το να μαζέψει κάποιος αρκετούς παίκτες για multiplayer, για να λέμε και την αλήθεια. Το πρώτο patch σας δίνει τη δυνατότητα παιχνιδιού PBM (Play By Mail), έτσι ώστε, αν τα πράγματα τραβήξουν πολύ, μπορείτε να κινηθείτε προσωρινά μέσω mail και συνεχίζετε ζωντανά όποτε το επιθυμείτε.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Σε γενικές γραμμές ο τίτλος μπορεί να σας θυμίζει έντονα το Civilization II, αλλά αν το εξετάσετε καλύτερα, θα δείτε ότι πρόκειται για παιχνίδι με πολύ περισσότερες δυνατότητες, επιλογές και βάθος. Αλλωστε το όνομα Sid Meier είναι συνυφασμένο με παιχνίδια που δεν μένουν απαρατήρητα.

Με τις φοβερές επιλογές στο διπλωματικό τομέα, τις πάμπολλες δυνατότητες κατασκευής custom units ή μοναδικών σεναρίων και τους διαφορετικούς τρόπους προσέγγισης των πραγμάτων, ετοιμαστείτε για πολλά ξενύχτια.

Και αν νομίσετε ότι υπάρχει έστω και μία πιθανότητα να το βαρεθείτε εύκολα, σημειώστε ότι κάθε φορά που ξεκινάτε νέο παιχνίδι δεν θα βρίσκετε απολύτως τίποτα ίδιο με το προηγούμενο. Καλού κακού, ειδοποιήστε να μη σας ψάχνουν, ή τουλάχιστον αφήστε το κινητό ανοιχτό, για να μπορεί να σας βρει κανείς, αν προκύψει σημαντική ανάγκη.

PC

ΤΟ ALPHA CENTAURI ΣΤΟ INTERNET

Αν διαθέτετε Internet, επισκεφτείτε την ηλεκτρονική σελίδα του Alpha Centauri στο www.alphacentauri.com. Εκεί θα βρείτε πολλές πληροφορίες για το παιχνίδι, τις παρατάξεις και την ιστορία πίσω από την αποστολή των Ηνωμένων Εθνών. Δείτε τι πρεσβεύει κάθε αρχηγός, κατεβάστε patches, enhancements ή themes για το desktop σας. Πολύ καλό site, αξίζει τον κόπο να του ρίξετε μια ματιά.





Η μικρή αυτοκρατορία μου. Δείτε πόσο μπροστά είμαι σε σχέση με τους άλλους (φαίνεται από την πράσινη μπάρα στο Faction Dominance).



Μερικά υποδουλωμένα σκουλήκια περιμένουν διαταγές.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	79
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	95

93



Μεγάλο βάθος και αντοχή στο χρόνο σε ένα παιχνίδι που φέρει άξια την υπογραφή του Sid Meier.

Morpheus

Πόσοι adventurers δεν έχουν αναφωνήσει "Θα ήθελα, επιτέλους, ένα παιχνίδι που να μην περιέχει slider puzzles, μουσικά puzzles, δράση με χρονικό περιορισμό, παράλογους γρίφους κ.λπ. κ.λπ."... Για όλους εσάς η αναμονή τελείωσε. Το παιχνίδι λέγεται Morpheus, είναι εδώ και σας περιμένει. Αποτελεί ίσως το τελειότερο δείγμα τού πώς πρέπει να είναι το επίπεδο δυσκολίας της δράσης σε ένα adventure game. Προσωπικά το κατατάσσω στην κορυφή, αμέσως μετά τα Riven/Myst και Obsidian. Το Morpheus είναι ένα παιχνίδι βασισμένο στην εξερεύνηση, τη λογική και την παρατήρηση. Ενα εξαιρετικό από κάθε πλευρά adventure.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
SOAP BUBBLE PRODUCTIONS/PIRANHA INTERACTIVE (http://www.soapbubble.com)/ (http://www.piranhainteractive.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium, 8MB RAM, Windows 95/98, Quick Time 3.0, 4x CD-ROM drive, 640x480 color VGA κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, περίπου 65MB στο σκληρό. Το πακέτο περιλαμβάνει τρία CDs.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε, είναι η εταιρία Beacon Multimedia.

Το παιχνίδι πήραμε για παρουσίαση τον Γενάρη, αν και από ό,τι ξέρω στη χώρα μας ήρθε περίπου τον Δεκέμβρη. Συνεχείς αλλαγές στον προγραμματισμό δεν επέτρεψαν την έγκαιρη παρουσίασή του. Οταν άκουσα για πρώτη φορά για το συγκεκριμένο παιχνίδι, ένιωσα μεγάλη ανυπομονησία να το πάρω στα χέρια μου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Μερικές φωτογραφίες που είχα δει ήταν εξαιρετικές. Οταν όμως το εγκατέστησα στον υπολογιστή μου και ξεκίνησα να παίζω, ένιωσα πολύ μεγάλη απογοήτευση. Ειδικά τα γραφικά δεν μου άρεσαν καθόλου. Ούτε όμως και η δράση μού έδινε την αίσθηση ότι είχα να κάνω με κάτι το ιδιαίτερο. Μου φάνηκε σαν παιχνίδι της περασμένης πενταετίας. Αυτό λοιπόν ήταν το παιχνίδι για το οποίο είχε γίνει τόσος θόρυβος; Δεν άργησα όμως να αλλάξω ριζικά γνώμη. Επειτα από λίγο το παιχνίδι ξεδίπλωσε όλες τις αρετές του, τόσο στα γραφικά όσο και στη δράση.

Είναι λίγο δύσκολο να περιγράψω με ακρίβεια τι είναι το Morpheus. Ωστόσο, θα προσπαθήσω... Σκεφθείτε, λοιπόν, ένα παιχνίδι με χειρισμό ακόμα καλύτερο από αυτόν του Zork Nemesis, το οποίο στηρίζεται -αν και σε εντελώς διαφορετική βάση- στα όνειρα περίπου όπως και το εκπληκτικό Obsidian, ενσωματώνει κόσμους ονείρων συγκεκριμένων ανθρώπων που έχουν πεθάνει όπως το φοβερό Amber, περιέχει την αίσθηση των πνευμάτων όπως το μοναδικό The 7th Guest και θυμίζει -έστω και λίγο- στη λογική και τη δημιουργία το ανεπανάληπτο Riven. Ε, αυτό είναι το Morpheus. Ενα παιχνίδι που, όταν το τελειώσετε, δεν θα ξεχάσετε ποτέ, και αυτό γιατί το εκπληκτικό σενάριο και οι εφιαλτικοί κόσμοι των ονείρων του θα τριγυρνούν συνεχώς στο μυαλό σας.



Ετσι πρέπει να ρυθμίσεις το μηχάνημα στα αριστερά σου και μετά να τραβήξεις το διακόπτη, για να πετύχεις με τη φωτοβολίδα το μπαλόνι.



Ο ήρωάς μας ενώ χάνεται στη χιονοστιβάδα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Παίρνεις το μέρος του Matthew Holmes Jr., ο οποίος προσπαθεί να λύσει το μυστήριο της εξαφάνισης του πατέρα του Theodore "Teddy" Holmes, ενός εξερευνητή, και οργανώνεις μία ειδική αποστολή για το σκοπό αυτό. Οτιδήποτε σχετικό με την εξαφάνιση του πατέρα σου σού είναι γνωστό από ένα μισοαποκρυπτογραφημένο τηλεγράφημα που έφθασε στα χέρια της μητέρας σου περίπου τριάντα χρόνια πριν. Αναφέρει το όνομα ενός πλοίου, του Herculania, το οποίο εξαφανίστηκε μυστηριωδώς κατά τη διάρκεια του παρθενικού ταξιδιού του, χωρίς ποτέ κανείς να μάθει τι απέγινε. Ο

πατέρας σου είχε αφήσει την υπόλοιπη αποστολή πίσω του και είχε προσπαθήσει να βρει μόνος του το πλοίο. Εκτοτε αγνοούνται τα ίχνη του.

Από ένα παιχνίδι της μοίρας, λες και ακολουθείς τα χνάρια του πατέρα σου, κατά τη διάρκεια μίας τρομερής χιονόπτωσης χωρίζεις από την υπόλοιπη αποστολή και χάνεσαι. Υστερα από περπάτημα αρκετών ημερών, χαμένος στο ατελείωτο λευκό, πέφτεις εξαντλημένος, ανήμπορος να ξεχωρίσεις την πραγματικότητα από τα παραληρήματά σου. Κάποια στιγμή ξαναβρίσκεις τις αισθήσεις σου και ξαφνικά βλέπεις κοντά σου το μυστηριώδες πλοίο Herculania, σφηνωμένο στους πάγους και τα χιόνια.

Κατά την εξερεύνηση του πλοίου, συνειδητοποιείς σιγά σιγά τις τραγικές συνθήκες κάτω από τις οποίες πέθαναν οι επιβάτες του αλλά και ο πατέρας σου. Σύντομα θα διαπιστώσεις ότι το Herculania "περιείχε" μία τεχνολογία η οποία προπορευόταν κατά δεκάδες χρόνια της εποχής του και πως οι επιβάτες του αποτελούσαν μέρος ενός τρομερού πειράματος που έκανε ο γιατρός Malherbe. Βάση των πειραμάτων του αποτελούσε η μηχανή Neurographicon.

Αν θυμάμαι καλά, στο Amber, ένα εξαιρετικά ατμοσφαιρικό παιχνίδι, έπρεπε να χρησιμοποιείς ένα ειδικό κράνος για να περνάς στον κόσμο των φαντασμάτων. Εδώ αυτό το κατορθώνεις μέσω της συγκεκριμένης μηχανής.

Από τα πιο σημαντικά στοιχεία της περιπέτειας είναι το ότι για να περάσεις στον κόσμο ενός πνεύματος-φαντάσματος πρέπει πρώτα να εξοικειωθείς απόλυτα με την προσωπικότητα, τα ενδιαφέροντα και τα χόμπι του. Αυτή η αναζήτηση του τρόπου ζωής τους καθενός από τους επιβάτες του πλοίου δίνει έναν ξεχωριστό τόνο στην περιπέτεια και είναι κάτι που σπάνια συναντάς σε περιπέτειες τοῦ είδους (κάτι ανάλογο ίσχυε για το Blackstone Chronicles).


Πηγαίνοντας για το θέατρο.

Αυτό που ξεχώρισα στο παιχνίδι είναι ο τρόπος που σταδιακά ξεδιπλώνονται το μυστήριο και η δράση. Αρχικά προσπαθείς να βρεις τρόπο να μπεις στο εσωτερικό του πλοίου και, αφού το κατορθώσεις, πρέπει να βρεις τρόπο να το φωτίσεις. Ετσι θα βρεθείς σε εκπληκτικούς χώρους στην προσπάθειά σου να ανασυνθέσεις τους ονειρικούς κόσμους των έξι βασικών χαρακτήρων που βρίσκονταν πάνω στο πλοίο αλλά και την αλήθεια πίσω από τα τραγικά γεγονότα που διαδραματίστηκαν.

Εξαιρετικό σενάριο που δείχνει με τον καλύτερο τρόπο ότι όχι μόνο τα τέσσερα χρόνια που χρειάστηκαν για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι δεν πήγαν χαμένα, αλλά και ότι οι άνθρωποι της Soap Bubble Productions -ειδικότερα ο επικεφαλής της Glenn Dean- είχαν ξεκάθαρο στο νου τους το τι ακριβώς ήθελαν να δώσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και υποστηρίζουν μέχρι και 16bits χρώματα. Το παιχνίδι διαθέτει περιστροφική κίνηση 360 μοιρών στα πρότυπα που χάραξε το Zork Nemesis. Τα γραφικά του στηρίζονται σε εκπληκτικά σχεδιασμένα backgrounds, με εξαιρετικά χρώματα και μοναδικές λεπτομέρειες στη σχεδίαση των χώρων. Πρέπει να δείτε, για παράδειγμα, τις λεπτομέρειες στις πόρτες του πλοίου για να καταλάβετε τι εννοώ. Υπάρχουν αρκετές FMV (Full Motion Video) σκηνές που δείχνουν διάφορα flashbacks των χαρακτήρων στα πρότυπα του The 7th Guest. Τα sequences αυτά είναι εξαιρετικής ποιότητας. Πρόκειται για μία από τις καλύτερες δουλειές που έχω δει στον τομέα αυτό, και είμαι απόλυτα σίγουρος ότι αρκετές φορές θα σας κάνουν να αναπηδήσετε από την καρέκλα σας. Προσωπικά δεν αντιμετώπισα σε κανένα σημείο πρόβλημα με την ποιότητα των FMV γραφικών, παρά τα παράπονα που έχω διαβάσει στο Internet (σημειώστε, όμως, ότι έτρεχα το παιχνίδι σε Pentium II στα 350 MHz).

Το παιχνίδι έχει ειδικά hot spots σε συγκεκριμένες οθόνες, τα οποία ενεργοποιούν τα animated sequences. Ετσι τα περισσότερα από αυτά μπορείτε να τα δείτε πολλές φορές, ώστε να συλλάβετε το πλήρες περιεχόμενό τους. Είναι η πρώτη φορά που βλέπω παιχνίδι βασισμένο στο QuickTime να δουλεύει τόσο άψογα. Φαίνεται ότι

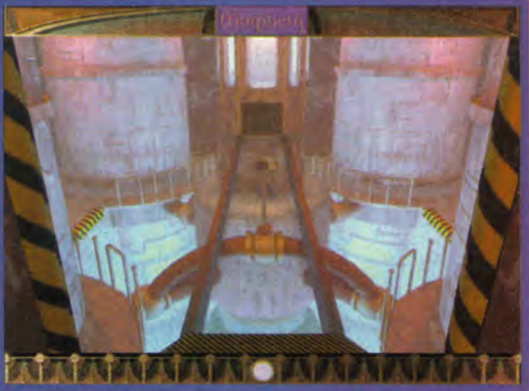

Από τους ονειρικούς κόσμους που θα επισκεφθείς.


Αλλη μία οπτασία με τον Jan και τον πατέρα του Jonathan Pharris.

η έκδοση 3.0 του QuickTime έλυσε τα χέρια των προγραμματιστών. Η τελειότητα της κίνησης και των ειδικών εφέ που αυτό επιτρέπει φαίνεται αν είναι ενεργοποιημένη η επιλογή Transitions. Οσο καλά όμως και να είναι τα γραφικά του, δεν συγκρίνονται με αυτά του Riven, όπως έχει γραφτεί και σε ένα site στο Internet. Προσωπική εκτίμηση, τα γραφικά του Riven είναι αξεπέραστα, ένα θαύμα δημιουργικού, σχεδίασης και σύνθεσης.

Η background μουσική στο Morpheus είναι εκπληκτικής ποιότητας. Και δεν ανα-


Από το εσωτερικό του πλοίου.



Η Neurographicon Machine.



Πάνω στο πλοίο.



Το πλοίο Herculania παγιδευμένο στους πάγους.



Βρίσκοντας το πρώτο σου πτώμα.

φέρομαι μόνο στα θέματα που αφορούν στα φαντάσματα, τα οποία είναι μικρά αριστουργήματα, αλλά και στα υπόλοιπα που όχι μόνο δεν αποσπάνε σε κανένα σημείο την προσοχή, αλλά αντίθετα σε πάρα πολλές περιπτώσεις βοηθάνε τη φαντασία να απογειωθεί ακόμη περισσότερο.

Η συνολική ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι μοναδική, τα ηχητικά εφέ σπουδαία και οι ambient ήχοι ατμοσφαιρικοί. Είναι βέβαιο ότι θα ζήσετε μία αξέχαστη ακουστική εμπειρία. Το μοναδικό πρόβλημα που φαίνεται να υπάρχει στον τομέα αυτό έχει να κάνει με την ηθοποιία και τις ομιλίες. Μερικοί ηθοποιοί δίνουν έναν τόνο δραματικότητας περισσότερο από τον αναμενόμενο κανονικό, ενώ μία-δύο ομιλίες φαίνεται να μην ταιριάζουν απόλυτα με τη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τέλος, σημειώστε ότι ούτε εδώ υπάρχει -δυστυχώς- η δυνατότητα ταυτόχρονης εμφάνισης με τη μορφή κειμένου πάνω στην οθόνη των ομιλιών.

Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι εξαιρετικά απλός, αν και παρουσιάζει μερικά προβλήματα. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 6/7 της συνολικής οθόνης. Υπάρχει μία μικρή οριζόντια ζώνη στο επάνω μέρος της οθόνης, στο κέντρο της οποίας αναγράφεται το όνομα του παιχνιδιού. Κάνοντας κλικ σε αυτό εμφανίζονται τα credits. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ακόμη μία μικρή οριζόντια ζώνη και στο κέντρο αυτής ένα μωβ κουμπί. Κάνοντας κλικ σε αυτό εμφανίζεται το ειδικό menu Options. Σε αυτό υπάρχουν τα Save, New, Quit, Restore, Volume, Window, Hi-Res Pans και Transitions. Με τα saves υπάρχει ένα πολύ σημαντικό πρόβλημα. Καταρχήν, σημειώνω ότι σώζει βάσει του προτύπου των Windows, επομένως πρέπει να τα αριθμείτε με 01_, 02_ κ.λπ., αν θέλετε να τα βλέπετε με τη σειρά που έχετε κάνει τα saves. Το σημαντικό πρόβλημα όμως είναι ότι κάθε φορά που ξεκινάτε το παιχνίδι και κάνετε restore, το παιχνίδι αναζητά τα saves του μέσα στο directory My Documents!!! Ετσι εσείς πρέπει να πάτε χειροκίνητα (αλλάζοντας directory) σε αυτό όπου έχετε σώσει τις θέσεις σας! Το δε πρόβλημα συνεχίζει κάθε φορά που ξεκινάτε το παιχνίδι. Σημειωτέον ότι η επιλογή Windows ρυθμίζει το μέγεθος του παραθύρου μέσα από το οποίο τρέχετε το παιχνίδι. Ετσι αν δείτε ότι έχετε προβλήματα στην ταχύτητα του παιχνιδιού, πρέπει να βάλετε το μικρό μέγεθος. Επίσης, με το Hi-Res Pans στην επιλογή On, έχετε μεν την καλύτερη ποιότητα γραφικών, αλλά πάλι σε μερικά συστήματα μπορεί να δείτε αργή κίνηση στα γραφικά, οπότε πρέπει να απενεργοποιήσετε την επιλογή αυτή.

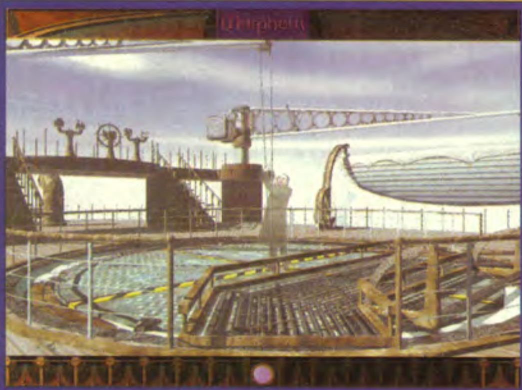
Τέλος, με το TRANSITIONS στη θέση ON βλέπεις ένα μικρό video animation καθώς κινείσαι από τη μία τοποθεσία στην άλλη, γεγονός που προσθέτει πάρα πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Αποενεργοποιώντας την επιλογή αυτή, θα μεταφέρεσαι κατευθείαν στη νέα τοποθεσία, γεγονός που προσωπικά δεν σας συστήνω.

Η κίνησή του είναι απλή. Προχωρείς προς την κατεύθυνση που δείχνει ο εμπρός arrow κέρσορας, όπου φυσικά αυτός εμφανίζεται πάνω στην οθόνη. Κάνοντας κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse κινείσαι προς την κατεύθυνση αυτή. Στις θέσεις πάνω στην οθόνη όπου ο κέρσορας δεν επιτρέπει κίνηση προς τα μπρος, μετατρέπεται σε πηδάλιο πλοίου. Για να γυρίσεις γύρω γύρω πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse, όταν ο κέρσορας είναι πηδάλιο, και κρατώντας το πατημένο κινείς τον κέρσορα-πηδάλιο προς την αριστερή ή τη δεξιά μεριά της οθόνης. Ετσι θα περιστραφείς προς την ανάλογη κατεύθυνση μέχρι να αφήσεις το πλήκτρο του mouse. Σημειωτέον ότι όσο πιο κοντά στην άκρη της οθόνης πας τον κέρσορα τόσο πιο γρήγορα στρίβεις γύρω γύρω, ενώ όσο πιο κοντά στο κέντρο τον κρατάς τόσο πιο αργή είναι η περιστροφική κίνησή σου. Τέλος, σε συγκεκριμένες τοποθεσίες εμφανίζεται ένας down arrow κέρσορας, ο οποίος δείχνει ότι μπορείς να κατεβείς προς την κατεύθυνση αυτή.

Οταν ο κέρσορας περνώντας πάνω από κάποιο αντικείμενο αλλάξει σε ανοικτή παλάμη, μπορείτε να εφαρμόσετε την τεχνική του drag & move. Δηλαδή κάνετε κλικ στο αριστερό πλήκτρο του mouse και το κρατάτε πατημένο. Τότε το χέρι κλείνει. Τώρα δεν έχετε παρά να σύρετε το κλειστό χέρι προς την κατεύθυνση που θέλετε. Ετσι θα μετακινείτε διακόπτες, μοχλούς, χερούλια κ.λπ. Οταν ο κέρσορας αλλάξει σε δάχτυλο που δείχνει, μπορείς να κάνεις κλικ στο σημείο αυτό, συνήθως σε διάφορα κουμπιά ή διακόπτες. Οταν περνώντας πάνω από ένα αντικείμενο ο κέρσορας αλλάξει σε μεγεθυντικό φακό, μπορείς να κάνεις zoom in στο αντικείμενο αυτό για να έχεις μία πιο κοντινή θέα του. Επίσης, όποτε δεις κυκλικό κέρσορα, αυτό σημαίνει ότι κάνοντας κλικ θα πας πίσω στην προηγούμενη θέση.

Τέλος, σε συγκεκριμένες περιπτώσεις θα μπορείς να κουβαλήσεις συγκεκριμένα αντικείμενα. Στην περίπτωση αυτή, στις αδρανείς θέσεις αντί του κέρσορα-πηδάλιο θα εμφανίζεται ο κέρσορας-σχήμα του αντικειμένου που κουβαλάς.

Αρνητική εντύπωση μου έκανε το απαράδεκτα λιτό και μικρό manual του παιχνιδιού. Δεν ξέρω αν το κάνουν για λόγους οικονομίας, αλλά είναι κρίμα.



Βλέποντας την πρώτη σου οπτασία.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική και στον τομέα αυτό συναγωνίζεται ευθέως το περίφημο Obsidian. Η ιστορία είναι πολύ ενδιαφέρουσα, έχει όλα τα στοιχεία της ίντριγκας και ο κόσμος των φαντασμάτων είναι ιδιαίτερα ανατριχιαστικός. Μην ξεχνάμε ότι η λέξη Morpheus προέρχεται από τον Μορφέα, το θεό των ονείρων. Εδώ υπάρχει μία έντονη αλληγορία, αφού ούτως ή άλλως τα adventures είναι ένα παράθυρο/όνειρο στο χώρο της φαντασίας.

Η μεγάλη δύναμη του παιχνιδιού είναι η σχεδίαση της δράσης και οι γρίφοι του. Υπάρχει μία εκπληκτική ισορροπία ανάμεσα στις φάσεις του παιχνιδιού, τους διαφορετικούς κόσμους των ονείρων και τους γρίφους αυτούς καθ' εαυτούς. Ας ξεκαθαρίσουμε όμως κάτι: Το Morpheus δεν είναι για τον αρχάριο χρήστη, αφού αρκετοί γρίφοι του απαιτούν μεγάλη αυτοσυγκέντρωση, παρατηρητικότητα και λογική.

Κάθε γνήσιο adventure game διακρίνεται για την ποιότητα των γρίφων του. Ετσι πρέπει να σημειώσουμε ότι στο Morpheus οι γρίφοι είναι ιδιαίτερα ποιοτικοί, έξυπνοι και αρκετοί από αυτούς δύσκολοι. Σε κάθε περίπτωση θα έχετε μπροστά σας όλα τα στοιχεία για τη λύση κάθε γρίφου. Το δύσκολο θα είναι να ανασυνθέσετε τα στοιχεία αυτά ώστε να λύσετε το συγκεκριμένο γρίφο. Πιστέψτε με, δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα αναφωνήσετε "Εύρηκα, Εύρηκα!!!". Σε κάθε κόσμο ονείρων (dreamworld) που θα επισκεφθείτε υπάρχουν τρία βασικά puzzles που πρέπει να λύσετε. Πρέπει να βρείτε τρία αντικείμενα για τον κόσμο αυτό, έτσι ώστε να ξαναγυρίσετε στην πραγματικότητα.

Το Morpheus είναι μία ξεχωριστή εμπειρία με εκπληκτικά γραφικά, ικανοποιητική ηθοποιία και πανέξυπνους γρίφους. Ισως το κυριότερο είναι ότι σε κανένα σημείο δεν θα βρείτε παράλογο ή "ξεκάρφωτο" γρίφο.

Είναι από τα λίγα παιχνίδια που το σεναριακό υλικό του θα σας κυνηγάει σαν φάντασμα για αρκετό καιρό. Είναι δε από τα adventures εκείνα που και να τα ξαναπαίξεις σε σύντομο χρονικό διάστημα θα νιώσεις ξανά την ίδια ένταση και την ίδια συγκίνηση που ένιωσες την πρώτη φορά.

ΤΑ ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πρώτα απ' όλα πρέπει να αναφερθεί το ενοχλητικό βάλε-βγάλε των CDs, καθώς οι αλλαγές είναι πολύ συχνές. Την κατάσταση σώζει κάπως το γεγονός ότι το παιχνίδι αναγνωρίζει όλα τα CD-ROM drives που κάποιος μπορεί να έχει στον υπολογιστή του. Πόσοι όμως από εσάς έχουν πάνω από ένα CD-ROM drive; Φυσικά, όσοι από εσάς έχετε και ένα recorder.





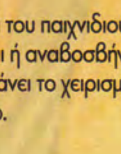
Το δεύτερο ενοχλητικό σημείο του παιχνιδιού είναι τα saves του και το γεγονός ότι δεν τα σώζει από default μέσα στο directory του παιχνιδιού, αλλά πρέπει ο παίκτης να το οδηγήσει σε αυτό.

Σε μερικά σημεία του παιχνιδιού ο κέρσορας εξαφανίζεται ή αναβοσβήνει συνεχώς, γεγονός που κάνει το χειρισμό του εξαιρετικά δύσκολο.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	97
ΔΡΑΣΗ	96

96



Ενα από τα καλύτερα adventure games όλων των εποχών. Οι πιστοί φίλοι τους δεν πρέπει να το χάσουν με τίποτα. Πρόκειται για ένα μοναδικό ταξίδι στον κόσμο των ονείρων. Προσέξτε όμως καλά, γιατί μετά το Morpheus μπορεί να έχετε ατελείωτους εφιάλτες!



STRATEGY

Scotland Yard

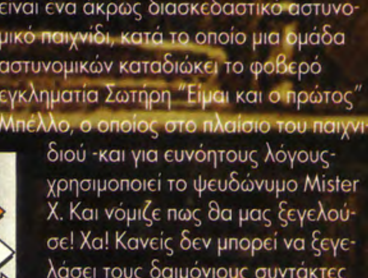
Στα σκοτεινά σοκάκια του Λονδίνου, ακριβώς στους ίδιους δρόμους όπου ο Τζακ ο Αντεροβγάλτης επιδιδόταν στο αγαπημένο του σπορ και εκεί όπου ο -ένας και μοναδικός- Sherlock Holmes τραβολογούσε τον πιστό του φίλο Watson σε περιπέτειες και ίντριγκες, ένας νέος κακοποιός είναι ελεύθερος και επικίνδυνος: ο κύριος Χ. Στόχος σας; Φυσικά να τον σταματήσετε πάση θυσία.

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Ένα από τα πιο γνωστά επιτραπέζια παιχνίδια παγκοσμίως αποφάσισε να φέρει στον ηλεκτρονικό κόσμο η Cryo Networks. Το Scotland Yard της Ravensburger είναι ένα άκρως διασκεδαστικό αστυνομικό παιχνίδι, κατά το οποίο μια ομάδα αστυνομικών καταδιώκει το φοβερό εγκληματία Σωτήρη "Είμαι και ο πρώτος" Μπέλλο, ο οποίος στο πλαίσιο του παιχνιδιού -και για ευνόητους λόγους- χρησιμοποιεί το ψευδώνυμο Mister X. Και νόμιζε πως θα μας ξεγελούσε! Χα! Κανείς δεν μπορεί να ξεγελάσει τους δαιμόνιους συντάκτες του "PC Master"!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Στο Λονδίνο του περασμένου αιώνα, λοιπόν, εκτυλίσσεται αυτό το συναρπαστικό παιχνίδι, με φόντο τον Τάμεση, τα βικτοριανά κτίρια της εποχής και φυσικά τα διάσημα... βρετανικά ταξί. Μάλιστα το παιχνίδι της Cryo διαθέτει μία σημαντική καινοτομία: είναι δύο παιχνίδια σε ένα! Πέρα από την πιστή μεταφορά του επιτραπέζιου στις οθόνες σας, μπορείτε να παίξετε ένα ανεξάρτητο αστυνομικό παιχνίδι, όπου είτε υποδύεστε έναν από τους οκτώ διαθέσιμους κακοποιούς είτε παίρνετε τη θέση ενός εκ των εκπροσώπων του νόμου και της τάξης... Αλλά ας πάρουμε τα δεδομένα με τη σειρά...



Μπορεί ο μυστηριώδης κύριος Χ να συνελήφθη χάρη στις προσπάθειές σας, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι σκοπεύει να παραμείνει καιρό στη φυλακή...

SCOTLAND YARD: ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ

Το επιτραπέζιο Scotland Yard (level 1, στο παιχνίδι) βασίζεται σε μια απλή αρχή: Όλοι οι παίκτες κινούνται στους δρόμους και τις γειτονιές του Λονδίνου χρησιμοποιώντας τα διαθέσιμα μεταφορικά μέσα. Το "ταμπλό" είναι διάσπαρτο από στάσεις-σταθμούς ταξί, λεωφορείων και μετρό. Κάθε παίκτης διαθέτει ορισμένο αριθμό εισιτηρίων για κάθε μεταφορικό μέσο και μπορεί να τον διαθέσει όπως αυτός κρίνει σκόπιμο. Αρκεί στη στάση στην οποία βρίσκεται να υπάρχει το ανάλογο μέσο. Έτσι, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι το παιχνίδι είναι turn-based. Η εκάστοτε πλευρά (ο κύριος Χ και οι πράκτορες) χρησιμοποιεί ένα εισιτήριο κάθε φορά για να μετακινηθεί στο χάρτη κι έπειτα περιμένει τον άλλο να κάνει την κίνησή του. Φυσικά, στο γύρο όπου παίζει η Scotland Yard κινούνται (με τη σειρά) και οι πέντε πράκτορες.

Οι μυστικοί πράκτορες της Scotland Yard προσπαθούν να εντοπίσουν και να συλλάβουν το μυστηριώδη και αιμοσταγή εγκληματία Mister X. Αυτό όμως δεν είναι ό,τι πιο εύκολο. Ο κύριος Χ είναι αόρατος (κινείται στο χάρτη, αλλά δεν φαίνεται πουθενά) και εμφανίζεται σε τακτά χρονικά διαστήματα μόνο για έναν γύρο. Οι πράκτορες προσπαθούν να μαντέψουν πού βρίσκεται αφ' ενός από τις περιοδικές εμφανίσεις του και αφ' ετέρου από το εύρος των επιλογών που διαθέτει σε κάθε στάση. Αν από μία στάση μπορεί να πάρει μόνο ταξί, τότε δεν είναι δύσκολο να δείτε σε ποιες μπορεί να έχει πάει κι έτσι να κατευθύνετε με τέτοιο τρόπο τους πράκτορές σας ώστε να τον περικυ-

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYO

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, Windows 95/98, SVGA με 2MB RAM, 8x CD-ROM drive

ΔΙΑΘΕΣΗ
Τον τίτλο μάς διέθεσε η CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906.



Κάπως έτσι γίνονται οι σοβαρές ληστείες τραπεζών. Δείτε για να μάθετε!



Το βασικό menu του παιχνιδιού.

κλώσετε και να μειώσετε έτσι τις επόμενες επιλογές του. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι τα εισιτήρια που χρησιμοποιεί ο κύριος Χ τα βλέπουν οι πράκτορες, γνωρίζοντας έτσι ποιο μέσο μεταφοράς χρησιμοποίησε. Παρ' όλα αυτά ο κύριος Χ, ακριβώς επειδή είναι ένας μεγάλος και τρανός εγκληματίας, έχει κάποια πλεονεκτήματα. Ετσι, δύο φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έχει τη δυνατότητα να κάνει "διπλή κίνηση", κάτι που του επιτρέπει να ξεγλιστρήσει από "στριμωγμένες" καταστάσεις. Επίσης, ο κύριος Χ έχει στη διάθεσή του κάποια "μαύρα" εισιτήρια, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για οποιοδήποτε μέσο μεταφοράς, παρέχοντας το πλεονέκτημα της απόλυτης μυστικότητας, αφού οι πράκτορες δεν γνωρίζουν ποιο μέσο πήρε αυτή τη φορά ο αντίπαλός τους. Ο αξιότιμος κύριος Χ είναι ο μόνος που έχει τη δυνατότητα να κινείται και στον Τάμεση (παίρνοντας μάλλον το ποταμόπλοιο). Τέλος, ενώ οι πράκτορες διαθέτουν περιορισμένο αριθμό εισιτηρίων για κάθε μεταφορικό μέσο, ο κύριος Χ έχει απεριόριστο, καθώς κάθε εισιτήριο που χρησιμοποιούν οι αντίπαλοι περιέρχεται στην κατοχή του. Τελικά πολύ μάγκας αυτός ο κύριος Χ, αλλά τι να κάνεις αν είσαι μόνος σου εναντίον ολόκληρης της Scotland Yard;



Ο κύριος Χ μόλις έκανε την εμφάνισή του (στάση 194). Πρέπει να βιαστείτε, αν θέλετε να τον συλλάβετε.



Βρίσκεστε μόλις μία ανάσα μακριά. Δεν θα αργήσει να πέσει στα χέρια σας αυτό το σκουλήκι. Είναι περικυκλωμένος.

Οι γειτονιές και οι δρόμοι του Λονδίνου είναι έτοιμοι να υποδεχτούν το μεγαλύτερο ανθρωποκυνηγητό που έχει εξαπολύσει η Scotland Yard. Επιλέξτε την πλευρά με την οποία θα παίξετε, διαλέξτε το χαρακτήρα σας και ετοιμαστείτε για ένα αστυνομικό θρίλερ από τα παλιά. Σε γενικές γραμμές, η μεταφορά του παιχνιδιού από το... τραπέζι στον υπολογιστή είναι άκρως πειστική. Η υλοποίηση της ιδέας είναι πολύ καλή και το παιχνίδι δεν υστερεί καθόλου σε σχέση με το original. Πρέπει όμως να σημειώσω ότι το ερώτημα της αντοχής του στο χρόνο παραμένει ανοικτό. Το παιχνίδι είναι απλώς μια ηλεκτρονική παρτίδα του κλασικού boardgame, κάτι που ίσως να κουράσει, καθώς δεν υπάρχει κάποια τρομακτική αλλαγή. Βέβαια, ο αντίλογος σε αυτό το επιχείρημα μπορεί να είναι τριπλός: Πρώτον, ένα κλασικό παιχνίδι δεν είναι ποτέ βαρετό, ακόμη κι αν για κάποιο χρονικό διάστημα το ξεχάσουμε. Δεύτερον, το γεγονός ότι κάθε παρτίδα είναι ολότελα διαφορετική και μπορεί κάποιος να επιλέξει διαφορετική πλευρά (νόμος/παρανομία) είναι ενισχυτικό του ενδιαφέροντος και, τρίτον, η υποστήριξη multiplayer παιχνιδιού είναι σίγουρο ότι δεν μπορεί να αφήσει κανέναν ασυγκίνητο, καθώς υποψιάζομαι ότι αυτό ενδέχεται να είναι πολύ πιο διασκεδαστικό μεταξύ έξι παικτών.

ΟΙ ΚΑΛΟΙ

Στο παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ δεκατριών πρακτόρων της Scotland Yard, καθένας από τους οποίους διαθέτει ένα ειδικό αντικείμενο και μία ειδική ικανότητα. Η Mata Hari μπορεί να χρησιμοποιήσει τη γοητεία της για να αποσπάσει πληροφορίες από όσους συναντά. Από τον μεγάλο Houdini ως τον κλασικό Bobby (αστυνομικό) του Λονδίνου και από μία Suffragette (αγωνίζεται για τα δικαιώματα των γυναικών) μέχρι τον Φακίρη, μπορείτε να έχετε πλήθος επιλογών και αντίστοιχων περιπετειών.



























SCOTLAND YARD: Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αφού είδαμε την πιστή μεταφορά του επιτραπέζιου, είναι καιρός να ασχοληθούμε και με το πιο πρωτότυπο παιχνίδι (level 2). Εδώ τα πράγματα είναι πιο "ελεύθερα", καθώς οι δυνατότητες δράσης και η πλοκή είναι σαφώς ανώτερες. Στην ουσία το παιχνίδι δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί αμιγώς strategy. Μάλλον στα adventures θα το κατέτασσα. Κι αυτό γιατί, ενώ η βασική δομή του παραμένει η ίδια, τώρα έχετε μια αποστολή και πρέπει να τη φέρετε σε πέρας μαζεύοντας στοιχεία, ερχόμενοι σε επαφή με άλλους χαρακτήρες, χρησιμοποιώντας αντικείμενα και γενικά κάνοντας πράγματα που ταιριάζουν σε ένα adventure. Η διάκριση μεταξύ στρατοπέδων, βέβαια, ισχύει και εδώ. Ο κύριος Χ είναι ένας από τους 13 εγκληματίες και έχει βάλει μπροστά το σατανικό σχέδιό του (διαφορετικό για καθέναν από τους χαρακτήρες). Για παράδειγμα, ο Dracula έρχεται στο Λονδίνο για να ξεκαθαρίσει κάτι... λογαριασμούς με τρεις (μάλλον μικρής σημασίας) "δρακουλάκους" (ή μάλλον βαμπίρ), οι οποίοι... τόλμησαν να αμφισβητήσουν την ηγεμονία του. Ο Criminal Genius θα προσπαθήσει να εκθέσει παγκοσμίως τη βρετανική αστυνομία κλέβοντας τρία από τα πολυτιμότερα Crown Jewels, τον εθνικό θησαυρό των Βρετανών. Ο Dr Jeckil ή Mr Hyde θα προσπαθήσει να γίνει κάτοχος της νέας ποικιλίας... πανούκλας που έχει ανακαλυφθεί και έτσι να σπείρει το θάνατο στο Λονδίνο. Οι μυστικοί πράκτορες της Scotland Yard πρέπει (ξανά!) να τον σταματήσουν. Όμως τώρα η δουλειά τους είναι ακόμη δυσκολότερη, αφού όχι μόνο πρέπει να τον... ξετρυπώσουν, αλλά οφείλουν να συλλέξουν ικανό αριθμό στοιχείων για την ταυτότητα και το ποιόν του. Μπερδευτήκατε; Μην ανησυχείτε, το παιχνίδι είναι απίθανο, γεμάτο διασκέδαση και δράση. Μου θύμισε έντονα ένα κράμα Carmen Santiago και The Lost Files of Sherlock Holmes, γεγονός που δείχνει την πολύ καλή δουλειά της Cryo.

Στο level 2, στα δύο zoom (το κανονικό και το γενικό του Λονδίνου) προστίθεται ακόμη ένα, το οποίο είναι zoom in. Έτσι, όταν βρίσκεστε σε έναν σταθμό και κάνετε zoom in, μεταφέρεστε στην πραγματική γειτονιά - οικοδομικό τετράγωνο αυτής της περιοχής, όπου μπορείτε να συνομιλήσετε με τους περαστικούς (ή μάλλον με εκείνους που βρίσκονται εκεί για να σας μιλήσουν), να μπείτε σε κάποια κτίρια ή απλά να χαζέψετε τις άμαξες που περνάνε στο δρόμο και τα σιντριβάνια με τους όμορφους κήπους. Όταν είστε σε αυτό το επίπεδο συμπεριφέρεστε ακριβώς όπως και σε ένα adventure game, περπατώντας με αριστερό κλικ του mouse και δρώντας όταν ο κέρσορας αλλάζει μορφή. Μπορείτε έτσι να συνομιλήσετε με άλλους και είτε να συλλέξετε στοιχεία για τον Mister X (αν είστε μπάτσοι) είτε να συναντηθείτε με τα αφεντικά του υποκόσμου κάθε περιοχής του Λονδίνου, τα οποία θα σας δώσουν σημαντικές πληροφορίες στην αποστολή σας (κυρίως να καταστρέψετε τον κόσμο...).

Οι αστυνομικοί διαθέτουν το απαραίτητο αξεσουάρ και το κλασικό μπλοκάκι (investigation notebook) για να σημειώνουν τα στοιχεία - καθότι άνθρωποι με ασθενές μνημονικό, και εξάλλου θα τους χρειαστεί στη δίκη... Αντίστοιχο crime notebook διαθέτει και ο κύριος Χ, αφού και εκείνος



Συγχαρητήρια. Μόλις φέρατε σε πέρας μία από τις σπουδαιότερες αποστολές σας.

Πέρα από την πιστή μεταφορά του επιτραπέζιου στις οθόνες σας, μπορείτε να παίξετε ένα ανεξάρτητο αστυνομικό παιχνίδι, όπου είτε υποδύεστε έναν από τους οκτώ διαθέσιμους κακοποιούς είτε παίρνετε τη θέση ενός εκ των εκπροσώπων του νόμου και της τάξης...

ΟΙ ΚΑΚΟΙ

Οι κακοποιοί που μπορούν να υποδυθούν τον κύριο Χ είναι λιγότεροι, όχι όμως και κατώτεροι από άποψη... εγκληματικότητας. Η ομοιότητα που παρουσιάζουν με τους εκλεκτούς συντάκτες του "PC Master" είναι παροιμιώδης. Πρώτος ο Frankenstein, ο οποίος αποτελεί πιστή αναπαράσταση του γνωστού και μη εξαιρετέου αρχισυντάκτη του περιοδικού. Έπειτα ο Criminal Genius, που, αν δεν ήταν έτσι αδύνατος, θα μπορούσε να θεωρηθεί δίδυμος αδερφός του Μπέλλου (του Σωτήρη, να εξηγούμαστε!). Φυσικά, ο κ. Φουρνιστάκης θα μπορούσε να είναι μονάχα ο Zeppelin, καθώς μόνο εκείνος γνωρίζει πώς να πιλοτάρει ιπτάμενα αντικείμενα. Τέλος, Dr Jeckil και Mr Hyde ο εκλεκτός κ. Βουτσάς, ο οποίος όσο είναι Dr φαίνεται μια χαρά παιδί, αλλά όταν μετατρέπεται σε Hyde, είναι πράγματι hide... κρυμμένος και εξαφανισμένος (αν δεν σας στήσει -τουλάχιστον- μία μέρα στο ραντεβού, να μη με λένε Γιάννη!).

















ΣΤΑΣΕΙΣ

Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα μεταφορικά μέσα από κάθε στάση. Οι επιλογές σας είναι οι εξής:



Μπορείτε να πάρετε μόνο ταξί.



Μπορείτε να πάρετε ταξί (κίτρινο) και λεωφορείο (πράσινο).



Μπορείτε να πάρετε όλα τα μέσα (και μετρό - κόκκινο).

οφείλει να μαζέψει τις κατάλληλες πληροφορίες γύρω από την υπόθεση-συνωμοσία που ετοιμάζει. Ακόμη και ο σπουδαιότερος κακοποιός δεν είναι δυνατό να θυμάται όλες τις λεπτομέρειες. Επίσης, σημαντικό στοιχείο που παραπέμπει απευθείας σε adventure game είναι η ύπαρξη inventory. Σε αυτό (εμφανίζεται με αριστερό κλικ στο εικονίδιο του ήρωα) περιλαμβάνονται εκτός από τα αντικείμενα που κουβαλά ο χαρακτήρας και οι ικανότητές του (είτε τις έχει από την αρχή είτε τις αποκτά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού).

Κυρίαρχο ρόλο παίζουν τα χρήματα, με τα οποία μπορείτε να αγοράσετε αντικείμενα (όπως όπλα) από τα μαγαζιά και ικανότητες από τα εργαστήρια (laboratories) που συναντάτε στις περιπλανήσεις σας. Οι αστυνομικοί μπορούν να κερδίσουν χρήματα κάνοντας διάφορες συλλήψεις, ενώ ο Mister X είτε ληστεύοντας ανυποψίαστους περαστικούς είτε ληστεύοντας τράπεζες. Ειδικά αντικείμενα που χρησιμοποιούν οι πράκτορες βρίσκονται στους αστυνομικούς σταθμούς και μπορούν να είναι περιπολικά ή... επιθεωρητές, οι οποίοι μπορούν να στρατολογηθούν. Αντίθετα, ο κύριος X στις παμπ όπου συχνάζει μπορεί να προμηθευτεί μεταμφιέσεις ή... βοηθούς. Εννοείται πως ο Mister X δεν μπορεί να μπει σε αστυνομικά τμήματα, όπως και οι αστυνομικοί απαγορεύεται να εισέλθουν με... πονηρές διαθέσεις σε καταγώγια και σφαιριστήρια.

Άλλο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι οι μάχες. Ο κύριος X μπορεί να επιτεθεί στους περισσότερους περαστικούς για να τους ληστέψει, ενώ οι αστυνομικοί πρέπει να βρεθούν σε μάχη μονάχα με εγκληματίες. Μια μάχη μπορεί να ξεκινήσει είτε από τον αντίπαλο (π.χ. ένας αστυνομικός αναγνωρίζει τον κύριο X) είτε από τον ίδιο τον παίκτη. Μόλις λοιπόν βρεθείτε σε μια τέτοια κατάσταση, έχετε λίγο χρόνο να επιλέξετε από το inventory σας το όπλο, το αντικείμενο ή την ειδική ικανότητα που θα χρησιμοποιήσετε για να αντιμετωπίσετε τον αντίπαλό σας. Οι μάχες είναι κλασικές adventure-ίστικες, καθώς μετά την επιλογή του όπλου απλώς παρακολουθείτε την εξέλιξη της πορείας αναμένοντας την έκβαση της μάχης, χωρίς να μπορείτε να δράσετε.

Τέλος, κεντρικό ρόλο στο παιχνίδι διαδραματίζουν κάποια απρόβλεπτα γεγονότα που συμβαίνουν στο Λονδίνο και έχουν επίδραση στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Η απεργία των οδηγών λεωφορείων θα σας εμποδίσει να μετακινηθείτε στην πράσινη ζώνη για κάποιο διάστημα, ένα ατύχημα στον υπόγειο θα καθηλώσει τους συρμούς, οι εγκληματικές ενέργειες του Τζακ του Αντεροβγάλτη θα απασχολήσουν τους αστυνομικούς (ανοίγοντας το δρόμο στον Mister X), ενώ οι ενισχύσεις που παρέχει η αστυνομία του Λονδίνου στη Scotland Yard για την παρακολούθηση όλων των σταθμών θα καθηλώσει τον κύριο X στο σημείο όπου βρίσκεται εκείνη την ώρα.

ART YARD

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά. Στο κανονικό επίπεδο (δηλαδή στο χάρτη) απεικονίζουν το Λονδίνο με ευχάριστους χρωματισμούς και αρκετή λεπτομέρεια. Εντάξει, μην περιμένετε να δείτε ακριβώς τα κτίρια της βρετανικής πρωτεύουσας εκείνη την περίοδο, αλλά σίγουρα θα πάρετε μια γεύση. Εκεί όπου μπορείτε να αξιολογήσετε την εικαστική παρουσία του παιχνιδιού είναι στο zoom-in στους δρόμους του Λονδίνου. Εδώ τα δεδομένα είναι πολύ ανώτερα. Όλα τα γραφικά είναι ζωγραφιστά, με εξαιρετικούς χρωματισμούς και μεγάλη λεπτομέρεια. Οι δρόμοι σπάνια είναι έρημοι. Άμαξες που πάνε κι έρχονται, περαστικοί που κάνουν τη βόλτα τους, μαμάδες με τα παιδάκια τους σε καρότσι και μια πληθώρα άλλων τύπων θα γεμίσουν τις οθόνες σας. Η λεπτομέρεια είναι αυξημένη και η προσοχή που έχει δοθεί από την Cryo είναι εντυπωσιακή. Χωρίς να αποτελούν κάτι εξαιρετικό (αντίστοιχο με άλλα παιχνίδια που κυκλοφορούν σήμερα), τα γραφικά του παιχνιδιού μού άρεσαν πολύ και με έβαλαν στο κλίμα από την πρώτη στιγμή.

Στον τομέα του ήχου η Cryo αποδεικνύει ότι γνωρίζει πώς να φτιάχνει ολοκληρωμένα παιχνίδια. Η μουσική του

ΠΛΟΥΣΙΟΙ & ΦΤΩΧΟΙ

Οι διαφορές μεταξύ των πλούσιων συνοικιών του Λονδίνου και των φτωχότερων (εργατικών) είναι κάτι περισσότερο από εμφανείς στα κοντινά πλάνα. Διαφορετικά κτίρια, διαφορετικά ρούχα και χαρακτήρες, διαφορετικοί δρόμοι...





Scotland Yard υπήρξε πραγματική αποκάλυψη. Πρώτη φορά σε παιχνίδι του είδους έχω ακούσει τόσο σπουδαία μουσική και ήχο. Κλασικά κομμάτια, πιάνο, βιολί, αποσπάσματα όπερας και άλλα θα κατακλύσουν τα ηχεία σας. Κι όλα αυτά αναμειγνύονται με ήχους από τους δρόμους και τον υπόγειο του Λονδίνου, ανθρώπους που φωνάζουν, βήματα, οχλαγωγία, τρένα και άλλους πολλούς ήχους, που σας μεταφέρουν μερικά χιλιόμετρα πιο βόρεια. Πράγματι, ο ήχος του Scotland Yard αγγίζει το τέλειο και οφείλω να δηλώσω πάλι ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΣΜΕΝΟΣ.



ΤΕΛΙΚΑ

Το Scotland Yard είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, το οποίο θα σας κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον για πολύ καιρό. Δεν είναι μονάχα ότι αποτελείται από δύο ξεχωριστά game modes αλλά και ότι μπορείτε να παίξετε με έναν από τους δεκατρείς πράκτορες ή τους οκτώ κακοποιούς. Αν σκεφτείτε ότι κάθε παιχνίδι είναι διαφορετικό, τότε λογαριάστε πόσα "παιχνίδια" μας κάνει όλο μαζί. Πράγματι, πολύ δύσκολα θα βαρεθείτε το Scotland Yard, ενώ είναι σίγουρο ότι θα το απολαύσετε σε κάθε στιγμή του.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	92

90



Ενα ολοκληρωμένο παιχνίδι, που διαφέρει από εκείνα του συρμού. Δημιουργική μεταφορά ενός κορυφαίου επιτραπέζιου.

Grand Touring

Είμαι βέβαιος πως οι φίλοι σας που έχουν PSX συχνά σας "τη λένε" για τα παιχνίδια αυτοκινήτου που διαθέτει το μηχάνημά τους, επιδιώκοντας έτσι να υποβιβάσουν τα ανάλογα του PC σας. Πάντα δε ως μέτρο σύγκρισης αναφέρεται το Grand Tourismo, το καλύτερο -όπως θεωρείται- car racing game αυτή τη στιγμή. Πράγματι, πρόκειται για έναν εκπληκτικό τίτλο. Ωστόσο, γνωρίζοντας τα τεχνικά χαρακτηριστικά του PlayStation (επεξεργαστή, μνήμη κ.λπ.), συχνά αναρωτιέμαι τι προδιαγραφών αγωνιστικό παιχνίδι θα μπορούσε να κατασκευαστεί, εάν κάποια εταιρία εκμεταλλευόταν το πλήθος των δυνατοτήτων ενός καλού PC. Σίγουρα το εκπληκτικό Colin McRae Rally αποτέλεσε μια καλή αρχή. Ομως, ήταν απαραίτητη η ανάλογη συνέχεια προκειμένου να μην αποτελέσει απλώς μία αναλαμπή στο είδος του. Οντως, δεν πέρασε μεγάλο χρονικό διάστημα, και η γνωστή σε όλους εταιρία Empire έφερε το Grand Touring, ένα έξοχο νέο car racing game, καθαρά αγωνιστικού χαρακτήρα αυτή τη φορά, που εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες ενός καλού συστήματος και δίνει ένα ιδιαίτερα ικανοποιητικό τελικό αποτέλεσμα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
EMPIRE INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, 145MB στο σκληρό δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

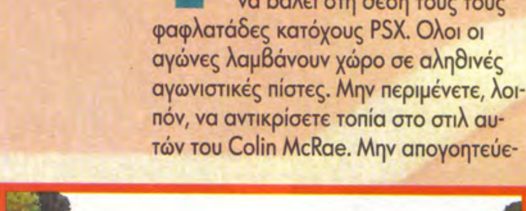
του Ηλία Καφούρου

Το Grand Touring είναι το νέο παιχνίδι αγωνιστικών αυτοκινήτων που φιλοδοξεί να κατακτήσει τους λάτρεις του είδους και να βάλει στη θέση τους τούς φαφλατάδες κατόχους PSX. Ολοι οι αγώνες λαμβάνουν χώρο σε αληθινές αγωνιστικές πίστες. Μην περιμένετε, λοιπόν, να αντικρίσετε τοπία στο στιλ αυτών του Colin McRae. Μην απογοητεύεστε, ωστόσο, καθώς θα συναντήσετε εκπληκτικά σχεδιασμένες πίστες αγώνων με backgrounds ανάλογου επιπέδου.



Υπάρχουν δύο μορφές (είδη) παιχνιδιού: το Arcade mode και το Simulation mode. Στο Arcade mode επιλέγετε μία πίστα από τις οκτώ αρχικά διαθέσιμες (λεπτομέρειες για τις πίστες βλ. "Τα πρωταθλήματα") και τον αριθμό των αντιπάλων με τους οποίους επιθυμείτε να συναγωνιστείτε (από 1-8). Το είδος της κούρσας που τρέχετε λέγεται Checkpoint Race και σύμφωνα με αυτό πρέπει να καλύψετε ορισμένη απόσταση της πίστας σε ορισμένο χρονικό διάστημα, αλλιώς... φτου κι από την αρχή. Συνιστάται για εξάσκηση και εξοικείωση με τις πίστες του πρωταθλήματος. Ακόμη μπορείτε να επιλέξετε τις καιρικές συνθήκες (ήλιο, βροχή, χιόνι και νυχτερινή διαδρομή) που θα επικρατήσουν κατά τη διάρκεια της διαδρομής σας και επιπλέον επίπεδο δυσκολίας. Τα επίπεδα δυσκολίας είναι τα εξής τέσσερα: Novice, Intermediate, Professional και Expert.

Στο Simulation mode μπορείτε να επιλέξετε τη συμμετοχή είτε σε μόνο μία διαδρομή (Single Race) είτε σε πρωτάθλημα (Championship). Η διαφορά του σε σχέση με το Arcade mode όσον αφορά στο Single Race έγκειται στο ότι εδώ τρέχετε ολόκληρη τη διαδρομή που επιλέξατε σε συνθήκες πραγματικού αγώνα. Επιπλέον υπάρχει η επιλογή Autotest, η οποία περιλαμβάνει τέσσερις δοκιμές ικανοτήτων σε ελιγμούς για συγκεκριμένες μανούβρες του αυτοκινήτου. Πιο συγκεκριμένα, μπορείτε να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας στο Cone Slalom, που δεν είναι τίποτε άλλο παρά ελιγμοί (ζιγκ-ζαγκ) σε ευθεία ανάμεσα από κώνους, στο Figure of 8, τα γνωστά -κυρίως σε όσους έχουν δώσει εξετάσεις για δίπλωμα μηχανής (πώς είπατε; Πόσο πάει το λάδωμα; Α, εδώ να τα ξεχάσετε αυτά τα κόλπα...)- "οχτάρια", στο Handbrake Turns, δηλαδή στροφές



Η αρχική κάμερα του παιχνιδιού και η πιο βολική.



Under the Bridge.



Δοκιμάστε να παίξετε από αυτήν την κάμερα.

με τη χρήση χειρόφρενου σε συγκεκριμένους χώρους, και τέλος στο Reversing, δηλαδή αναστροφές του οχήματος μέσα σε ειδικές "πύλες". Σε εμένα πάντως τα προαναφερθέντα δεν χρησίμευσαν σε τίποτα κατά την εκκίνηση κούρσας.

ΤΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει τα πιο γνωστά αγωνιστικά πρωταθλήματα του κόσμου, τα οποία σας προ(σ)καλούν να τα κερδίσετε. Τα πρωταθλήματα αυτά -αρχικά τέσσερα, αποτελούμενα από δύο πίστες το καθένα- είναι:

* Το Saloon Championship που περιλαμβάνει τις Race Track και Street Track.
* Το Clubman Sport Championship που περιλαμβάνει τις Speed Ring και Mountain Track.
* Το GT2 Championship με τις Race Track 2 και Street Track 2.
* Το GT1 Championship που περιλαμβάνει τις Speed Ring 2 και Mountain Track 2.

Η ανωτέρω σειρά στις πίστες μπορεί -αν και σπάνια- να διαφέρει, αλλά και οι καιρικές συνθήκες είναι κάθε φορά τυχαίες. Σημειωτέον ότι για να περνάτε κάθε φορά στο επόμενο επίπεδο πρέπει να κερδίζετε το προηγούμενο, ξεκινώντας υποχρεωτικά από το πρώτο (Saloon Championship). Φροντίστε λοιπόν, κυρίως οι μη μυημένοι σε τέτοιου είδους παιχνίδια, να εξασκηθείτε αρκετά στις πίστες του Grand Touring, προτού ξεκινήσετε τους αγώνες σας ενάντια στους καλύτερους οδηγούς του είδους. Σε περίπτωση τερματισμού κάτω από την τρίτη θέση, σας απονέμεται αναμνηστικό δωράκι! Φυσικά, όπως σε όλους τους τίτλους του είδους, υπάρχει πάντα η δυνατότητα επιλογής επιπέδου δυσκολίας ακόμη και σε επίπεδο πρωταθλήματος. Εάν διαθέτετε έστω και μικρή εμπειρία, προτείνω να ξεκινήσετε από το Intermediate επίπεδο (αν και δεν διέκρινα σημαντικές διαφορές σε σχέση με το Novice).

Τέλος, εκτός από τις πίστες που ήδη αναφέρθηκαν, υπάρχουν και δύο -αν δεν κάνω λάθος- extra. Αυτό, για να είμαι ειλικρινής, δεν το έχω διαπιστώσει ιδίοις όμμασι, το ισχυρίζεται η εταιρία (και νομίζω ότι δεν λέει ψέματα). Μόνο που για να τις δείτε θα πρέπει να αναδειχθείτε νικητές στο GT1 Championship, κάτι που μόνο εύκολο δεν είναι, πιστέψτε με... Θα χρειαστεί να αφιερώσετε πολλές ώρες από το χρόνο σας για να το καταφέρετε. Ειδικά οι πωρωμένοι με το άθλημα καλό θα ήταν να φιλήσετε σταυρωτά φίλους και γνωστούς σας, γιατί ίσως κάνετε αρκετό καιρό να τους ξαναδείτε. Προσοχή όμως! Αν δεν τα καταφέρετε -ειδικά όσοι οδηγείτε στην πραγματικότητα-, μη δοκιμάσετε να εξασκηθείτε στους αληθινούς δρόμους. Είπαμε, το παιχνίδι λέγεται Grand Touring, όχι Carmageddon!!!

Τα γραφικά του Grand Touring είναι απλώς φανταστικά, αποτελούν δε το κυριότερο σημείο αναφοράς του.

ΟΧΗΜΑΤΑ - ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Τα διαθέσιμα (στάνταρ) αυτοκίνητα είναι οκτώ. Σε κάθε επίπεδο επιλέγετε μεταξύ δύο διαθέσιμων αυτοκινήτων, ορίζετε το χρώμα τους αλλά και το είδος των ταχυτήτων που σας βολεύουν (αυτόματο ή χειροκίνητο σασμάν) και επίσης ρυθμίζετε το vechile setup. (Προσωπικά, βρήκα πιο εύχρηστο το χειροκίνητο σασμάν, καθώς επιτρέπει καλύτερο έλεγχο των στροφών και της ταχύτητας.) Η ιπποδύναμη και ο κυβισμός των οχημάτων διαφέρουν ανάλογα με το επίπεδο πρωταθλήματος. Ετσι, στις κατηγορίες Saloon Championship και Clubman Sport Championship τα αυτοκίνητα είναι των 2000cc, ενώ στις GT2 και GT1 Championship 3000cc.

Το vehicle setup επιτρέπει τη ρύθμιση πολλών παραμέτρων της κίνησης του οχήματός σας. Πρώτα απ' όλα, ανάλογα με τον καιρό επιλέγετε κατάσταση ελαστικών: στεγνά ή βρεγμένα. Επίσης, υπάρχει το Transmission setup (σύστημα μετάδοσης κινήσεως), από όπου επιλέγετε κίνηση 4x4 (default ρύθμιση), κίνηση στους μπροστινούς ή τους πίσω τροχούς. Να θυμάστε ότι ο χειρισμός 4x4 είναι πάντα πιο δύσκολος ως προς τον έλεγχο του αυτοκινήτου, κυρίως στις στροφές - όπως, δηλαδή, συμβαίνει στα πραγματικά 4x4.

Μία άλλη επιλογή που συναντάμε στο vechile setup είναι η Steering setup (σετάρισμα του πηδαλίου), η οποία επιτρέπει την επιλογή γωνίας στροφής (το πόσο πο-



Μην πατάτε το πράσινο!



Η εκπληκτική Porsche Carera σε όλο της το μεγαλείο.

λύ στρίβει το τιμόνι μας) σε χαμηλές και υψηλές ταχύτητες, καθώς και κατά τη διάρκεια φρεναρίσματος. Ανάλογα ρυθμίζεται και η ανταπόκριση του πηδαλίου. Ενα άλλο στοιχείο που μπορείτε να ρυθμίσετε είναι οι αναρτήσεις του οχήματος (σκληρές ή μαλακές), σε συνάρτηση πάντα με το πλάτος της πίστας όπου τρέχετε, την ελάττωση της ταχύτητας και, γενικά, σε σχέση με οτιδήποτε αφορά στην ευαισθησία και την ανταπόκριση των αναρτήσεών σας και την εν γένει συμπεριφορά τους στο οδόστρωμα. Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα ρύθμισης του αμαξώματος (σασί), ώστε να συμπεριφέρεται σωστά σε ανηφόρες και κατηφόρες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Grand Touring είναι απλώς φανταστικά, αποτελούν δε το κυριότερο σημείο αναφοράς του. Ολες οι πίστες είναι με μεγάλη λεπτομέρεια σχεδιασμένες, τόσο μέσα στα στάδια όπου βρίσκονται όσο και στο γύρω περιβάλλον. Τα τοπία είναι εκπληκτικά αληθοφανή (σε μηχάνημα με 3Dfx κάρτα όπου έγινε η δοκιμή) και στο σύνολό τους δίνουν την αίσθηση ότι πρόκειται για αληθινές πίστες αγώνων. Ακόμα και η απεικόνιση του ουρανού ανάλογα με τον καιρό είναι έξοχη. Τα σύννεφα και το χρώμα του ουρανού όταν χιονίζει ή βρέχει έχουν αποδοθεί με τέτοιο βαθμό ρεαλισμού που -μην εκπλαγείτε αν σας συμβεί- θα... πάρετε την ομπρέλα ανά χείρας αν σκεφθείτε να βγείτε έξω από το σπίτι σας.

Τα αυτοκίνητα είναι ομοίως λεπτομερώς σχεδιασμένα και αποδίδουν πιστά τα πραγματικά μοντέλα. Επίσης, το παιχνίδι διαθέτει δεκατρείς διαφορετικές κάμερες!!! Μη βιαστείτε όμως να χαρείτε, γιατί μόνο δύο είναι χρήσιμες (και πρακτικές κατά τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας) ενώ αγωνίζεστε. Συγκεκριμένα, η default κάμερα και αυτή που σας επιτρέπει να παρακολουθείτε τη δράση μέσα από το αυτοκίνητό σας. Στην τελευταία, μάλιστα, περισσότερη λεπτομέρεια θα ήταν ευπρόσδεκτη, καθώς το τιμόνι και το ταμπλό του αυτοκινήτου δεν φαίνονται καθόλου, με αποτέλεσμα να υπάρχει έλλειψη στην απόδοση του ρεαλισμού και ο παίκτης να μη νιώθει ότι όντως οδηγεί.

Τα εφέ του καιρού και των εν γένει συνθηκών αποδίδονται εκπληκτικά από πλευράς τόσο γραφικών (η βροχή, το χιόνι και η νύχτα προσδίδουν άλλη αίσθηση στο παιχνίδι) όσο και συμπεριφοράς του οχήματος στους δρόμους. Ετσι, όταν χιονίζει ή βρέχει, το οδόστρωμα γλιστράει περισσότερο (κάτι γράψαμε ήδη για την επιλογή των ελαστικών).

Ο ήχος βρίσκεται και αυτός σε υψηλά επίπεδα ρεαλισμού. Συγκεκριμένα, ο θόρυβος που παράγουν οι μηχανές αγγίζει υψηλά επίπεδα πιστότητας και απόδοσης, στοιχείο άκρως σημαντικό για παιχνίδι του είδους. Επίσης, εκτός από τα εν λόγω εφέ, υπάρχουν μουσικά κομμάτια που σας συνοδεύουν κατά τη διάρκεια των αγώνων, που όμως -κατά τη γνώμη μου- γίνονται κουραστικά από ένα σημείο και μετά. Ωστόσο, η απενεργοποίησή τους είναι εύκολη από το menu Audio Setup. Σας συνιστώ, ειδικά εάν διαθέτετε καλή κάρτα ήχου, να βάλετε τη μουσική στο off και τα sound FX στο loud.

ΤΟ GRAND TOURING ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΟΠΤΙΚΕΣ ΓΩΝΙΕΣ



















Από τη θέση του οδηγού. (Αλήθεια, το ταμπλό πού πήγε, βρε παιδιά;)



Νυχτερινή οδήγηση.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Κομματάκι μυστήριος και περίεργος ο χειρισμός του παιχνιδιού. Ειλικρινά, δεν έχω συναντήσει ξανά παρόμοια κατάσταση σε κανένα άλλο παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου, είτε παλαιότερο είτε πρόσφατο. Εκεί που νομίζεις ότι όλα πηγαίνουν ωραία και καλά, ξαφνικά βρίσκεσαι να... κουτουλάς από το ένα σημείο στο άλλο και να μην μπορείς να ελέγξεις στο ελάχιστο την πορεία σου - νιώθεις σαν μπίλια σε φλιπεράκι. Το σημείο αυτό συχνά καταντά εκνευριστικό! Πολύ εκνευριστικό!! Μα πάρα πολύ εκνευριστικό!!! ΑΑΑΑΑΑΑΑΑ!!! (κρίση υστερίας...)

Βέβαια, υπάρχουν τρόποι να μετριάσετε το κακό, αν και είναι πολύ δύσκολο να το εξαλείψετε. Ενα κολπάκι που μπορεί να φανεί χρήσιμο είναι το εξής: Οταν στρίβετε, μην αναπτύσσετε ταχύτητα πάνω στη στροφή, αλλά αφού μπείτε σε αυτήν και έχετε επαναφέρει το τιμόνι σας στην ευθεία. Πάντως, για να αποκτήσετε σε υποφερτό βαθμό καλό έλεγχο επί του οχήματός σας, πρέπει να περάσετε αρκετές ώρες εξάσκησης (άλλωστε, είναι το μεγαλύτερο "κόλπο") και οι λιγότερο έμπειροι να έχετε καλού κακού μερικά ηρεμιστικά κοντά σας. Και μια φιλική συμβουλή: Μην απογοητευτείτε εύκολα. Εξάλλου, ως γνωστόν, τα πρώτα εκατό χρόνια είναι δύσκολα.

Πάντως, προσέχετε τις επιλογές σας και προβαίνετε σε ρυθμίσεις ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες και τις στροφές κάθε διαδρομής, καθώς στο πρωτάθλημα όλοι οι παράγοντες μπορούν είτε να βοηθήσουν είτε να σταθούν εμπόδιο στην επίτευξη του τελικού στόχου, που -ασφαλώς- είναι η νίκη.

MULTIPLAYER

Το παιχνίδι υποστηρίζει μέχρι και οκτώ παίκτες ταυτόχρονα σε network game (μέσο IPX) καθώς και μέσω modem ή με σειριακή σύνδεση. Δυστυχώς δεν έχει προβλεφθεί διπλό παιχνίδι στον ίδιο υπολογιστή (με διαχωρισμό οθόνης).

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Σε γενικές γραμμές, το Grand Touring, παρά τα όποια μικροπροβλήματα στο χειρισμό του, είναι η απάντηση που ψάχναμε όλοι οι PC-άδες απέναντι στους PSX-άδες: ένα ρεαλιστικό αγωνιστικό παιχνίδι αυτοκινήτου, με φανταστικά γραφικά και υπέροχο ήχο, με όλες τις πραγματικές αγωνιστικές κατηγορίες και τα πρωταθλήματά τους, συν μία μεγάλη γκάμα από κορυφαία ευρωπαϊκά αυτοκίνητα. Επίσης, δεν θα ήταν άσχημο να υπάρχει η δυνατότητα να κοντραριστείτε με κάποιο φίλο σας στον ίδιο υπολογιστή, καθώς δεν έχουν όλοι οι χρήστες modem στο σύστημά τους. Ομως, πρόκειται για ένα σημείο που ελάχιστα επηρεάζει την όλη καλή εικόνα του παιχνιδιού. Πάντως, είναι αναμφίβολα -μετά το εκπληκτικό Colin McRae Rally- η αμέσως επόμενη καλύτερη επιλογή στην κατηγορία "παιχνίδια αυτοκινήτου". Αν, λοιπόν, είστε λάτρης αυτών των παιχνιδιών, μην το χάσετε με τίποτα. Θα μείνετε κατενθουσιασμένοι.



Ενα εντυπωσιακό σπινιάρισμα.

ΤΟ GRAND TOURING ΣΤΟ INTERNET

Μπορείτε να πάρετε πληροφορίες σχετικά με το Grand Touring στη διεύθυνση: http://www.empire.co.uk/gt/index2.htm. Στη συγκεκριμένη διεύθυνση θα βρείτε πληροφορίες που αφορούν στα περιεχόμενα του παιχνιδιού καθώς και διάφορα screenshots, ενώ επιπλέον θα μπορέσετε να κατεβάσετε ένα playable 1-track demo (demo μίας πίστας), που είναι διαθέσιμο.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	95

90



Ενα "must" για τους φίλους του αγωνιστικού αυτοκινήτου. Μην το χάσετε με τίποτα. Προτείνουμε να καλέσετε και έναν φίλο σας με PSX και να του το δείξετε.

Με δυο λόγια...

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

CLAW

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	85%



Το είδος των side-scrolling shooter games είναι από τα αγαπημένα είδη των ανά τον κόσμο gamers για πολλούς και διάφορους λόγους. Πρώτα απ' όλα, εγγυώνται ξεκούραστη και ευχάριστη ενασχόληση, γίνονται αμέσως αγαπητά από παιδιά μικρότερης ηλικίας και οι πρωταγωνιστές συνήθως αναδεικνύονται σε αντικείμενα θετικών σχολίων και όχι μόνο (βλ. Mario ή Sonic). Αυτό ως επί το πλείστον συμβαίνει με τις κονσόλες, καθώς διαθέτουν μεγάλη γκάμα τίτλων που ανήκουν στο εν λόγω είδος, σε αντίθεση με τα PCs, όπου τέτοιοι τίτλοι είναι μετρημένοι στα δάχτυλα του ενός χεριού. Το καθεστώς έρχεται να αλλάξει η Monolith Productions με την κυκλοφορία του Claw, το οποίο μας βάζει στα "παπούτσια" ενός γάτου πειρατή που ακούει στο όνομα Nathaniel J. Claw και έχει σκοπό της ζωής του να ξεφύγει από τους σκύλους διώκτες του και να βρει το φυλακτό των εννέα ζωών σε κάποιο ξεχασμένο νησί. Ετσι, λοιπόν, ξεκινάτε την περιπέτεια, οδηγώντας το συμπαθέστατο γάτο μέσα από 14 επίπεδα γεμάτα κακούς, θησαυρούς, puzzles και επικίνδυνες πλατφόρμες. Το gameplay, όπως είναι αναμενόμενο, ακολουθεί τα χνάρια όλων των παρόμοιων παραγωγών. Τρέχετε, πηδάτε, σκοτώνετε κακούς, συλλέγετε θησαυρούς και μπόνους. Ποτέ όμως μέχρι τώρα (πλην ελάχιστων εξαιρέσεων) όλα αυτά δεν είχαν φτιαχτεί τόσο όμορφα. Τα γραφικά κινούνται σε πολύ υψηλά επίπεδα με hand made ζωγραφιστά μέρη και πλήρως rendered περιοχές, ενώ η μουσική μοιάζει να έχει βγει από ταινία του Errol Flynn. Τα ηχητικά εφέ είναι καταπληκτικά και δένουν πολύ με το σύνολο, ενώ οι διάλογοι των χαρακτήρων με το εκπληκτικό χιούμορ τους αν μη τι άλλο σίγουρα θα σας ξετρελάνουν. Το Claw συνιστά μία πολύ καλή αγορά για τους φανατικούς του είδους - και όχι μόνο. Η playability του μπορεί να μη σας κολλήσει στο monitor, είναι όμως βέβαιο ότι θα σας απασχολήσει για αρκετές εβδομάδες, ειδικά στα τελευταία επίπεδα όπου η δυσκολία είναι αρκετά αυξημένη. Μην ανησυχείτε ωστόσο. Τα cheats που ισχύουν σε άλλες παραγωγές της ίδιας εταιρίας έχουν εφαρμογή και στο Claw. (Είχαμε γράψει κάτι κάποτε για πρωτοτυπία...) Αρπάξτε λοιπόν το Rapier σας, φορέστε το καπέλο του πειρατή και εξοπλιστείτε με μπόλικο θάρρος και διάθεση και περάστε σε έναν μαγικό κόσμο διασκέδασης. Το φυλακτό σάς περιμένει.



SKULL CAPS

REVIEWER	ΝΑΣΟΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	65%



RTS ή Real Time Strategies. Αμέτρητα παιχνίδια αυτού του είδους έχουν κοσμήσει κατά καιρούς τα ράφια των καταστημάτων και τα ...trays των CD-ROM drives μας. Βέβαια, RTS δεν είναι μόνο τα Starcraft, Total Annihilation, Command & Conquer, KKND (και αρκετά άλλα παρόμοιας μορφής και επιτυχίας). Είναι και ορισμένοι τίτλοι που αρχικά δεν δίνουν την παραμικρή εντύπωση ότι εμπίπτουν στη συγκεκριμένη κατηγορία, αφού παραπέμπουν σε platform ή εφαρμογή για παιδιά μικρής ηλικίας. Ενα τέτοιο είναι το Skull Caps.

Το Skull Caps είναι ένα διασκεδαστικό RTS βασισμένο κατά κύριο λόγο στο χιούμορ. Χιούμορ στην απεικόνιση των δύο αντιμαχόμενων φυλών, των Skullies (μάλιστα μοιάζει με την πατατοοικογένεια) και των Hairies, χιούμορ στα διαθέσιμα όπλα που έχετε για να κατατροπώσετε τον αντίπαλο, χιούμορ στο ιστορικό υπόβαθρο του παιχνιδιού: Μια φορά κι έναν καιρό ήταν οι Skullies και ήθελαν να ψαρεύουν με την ησυχία τους. Ομως εμφανίστηκαν οι άπληστοι Hairies που ήθελαν όλα τα ψάρια δικά τους (α, τους άτιμους!). Στο παιχνίδι υπάρχουν -έστω με λιτό τρόπο- όλα τα απαραίτητα στοιχεία ενός strategy: Διαφορετικές φυλές, διαφορετικά units, διαφορετικά κτίρια, διαφορετικοί τρόποι επίθεσης. Ομως, η όποια δύναμή του δεν συναντάται εκεί αλλά στα spells: όπλα που έχετε στη διάθεσή σας για να κατατροπώσετε τον αντίπαλο - από καρχαρίες της ξηράς μέχρι ιπτάμενες αγελάδες και από ασθούς που οδηγούν σε εγκατάλειψη κτιρίων μέχρι ηλεκτρικές εκκενώσεις-παγίδες. Εκείνο πάντως που βρήκα αρκετά πρωτότυπο είναι το spell που μεταφέρει όλα τα units που υπάρχουν σε κάθε επίπεδο σε ένα νησί για μία τελική μάχη...

TOP GUN: HORNET'S NEST

REVIEWER	ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΟΥΡΝΙΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	62%

Το Top Gun Hornet's Nest προοριζόταν για ένα πλήρες τετρασέλιδο review. Στην πορεία, όμως, διαπίστωσα ότι δεν άξιζε τον κόπο. Επαιζα συνεχώς το παιχνίδι προσπαθώντας να βρω ορισμένα αξιοσημείωτα στοιχεία για να μπορέσω να γράψω κάτι, διότι ως συντάκτη δεν με συμφέρει να γράφω λίγες γραμμές αλλά πλήρες reviews.

Από την άλλη πρόκειται για ένα sequel του Top Gun που είχε κυκλοφορήσει τον περασμένο χειμώνα, αν δεν με απατά η μνήμη μου, το οποίο σαφώς και ήταν καλύτερο από τον απόγονό του. Σου επέτρεπε μάλιστα να γράψεις πέντε λόγια, ώστε να κρίνει στη συνέχεια ο αναγνώστης αν τον ενδιαφέρει ως τίτλος. Το Top Gun είναι ένα "όνομα με ιστορία" (δανειζόμενος τον τίτλο από το ομώνυμο τραγούδι), γεγονός που το Hornet's Nest δεν μπορεί να "σηκώσει".



Καθώς ξεκινάμε το παιχνίδι, υπάρχει ένα εισαγωγικό κινηματογραφικό video που δείχνει έναν διάλογο μεταξύ του κυβερνήτη του αεροπλανοφόρου (σε αυτό πετούσε και ο Maverick) από την ταινία "Top Gun" και ενός ανώτερου αξιωματικού. Το συγκεκριμένο video αφήνει μεν κάποιες υποσχέσεις, δυστυχώς όμως ο ίδιος ο τίτλος γρήγορα απογοητεύει.

Ας ξεκινήσουμε από το gameplay, το οποίο δεν είναι καθόλου καλό, αν εξαιρέσουμε τον αρκετά απλουστευμένο χειρισμό. Το μοντέλο πτήσης και γενικότερα η προσομοίωση είναι κάκιστα. Δεν είναι δυνατόν να πραγματοποιώ roll right (κοινώς να στρίβω δεξιά) και μόλις αφήνω το stick το αεροσκάφος να παραμένει σε κατάσταση στροφής. Αφήνοντας το stick ελεύθερο το αεροσκάφος απλώς αρχίζει να πέφτει. Δεν χρειάζεται να είσαι ούτε φυσικός ούτε πιλότος για να γνωρίζεις κάτι τέτοιο. Εν συνεχεία, κανένας ρεαλισμός. Ο χειρισμός του αεροσκάφους και του cockpit προσπαθούν να περισώσουν την κατάσταση, ενώ το AI των wingmen και των εχθρών είναι σε αρκετά χαμηλό επίπεδο.



Τα γραφικά θα ήταν πολύ καλά αν ο τίτλος κυκλοφορούσε την προηγούμενη σαιζόν - αν και με υποστήριξη voodoo graphics, δεν εντυπωσιάζουν καθόλου και μάλιστα έχουν πολλές ατέλειες. Ατέλειες εμφανίζουν και οι cut-scenes, οι οποίες έχουν δημιουργηθεί με 3D και μάλλον απογοητεύουν - ιδίως αν συγκριθούν με εκείνες τις θαυμάσιες cut-scenes των Warcraft και Red Alert και τα φοβερά video του Starcraft. Βέβαια, θα αντιτείνετε, αυτά είναι παιχνίδια στρατηγικής. Δεν έχει σημασία, σε οποιαδήποτε κατηγορία μεγάλο ρόλο παίζουν πλέον τα γραφικά και ο ήχος, από τη στιγμή που πληρώνουμε τόσα χρήματα για την αναβάθμιση των περιφερειακών των μηχανημάτων μας. Δυστυχώς και ο ήχος κινήθηκε στη μετριότητα, οπότε ούτε σε αυτόν τον τομέα έχουμε κάτι το αξιοσημείωτο.

Από το Top Gun Hornet's Nest περίμενα έναν αξιόλογο τίτλο, προτιμώ όμως χίλιες φορές τα IAF, Falcon 4.0 και F-15. Οσο καλή δουλειά έκανε η MicroProse στο Falcon άλλο τόσο απογοήτευσε στο Top Gun Hornet's Nest.

FLESH FEAST

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΚΑΦΟΥΡΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	77%

Τα zombies επιστρέφουν στις οθόνες μας με το νέο αυτό παιχνίδι της Segasoft. Μάλιστα, επιστρέφουν με άγριες διαθέσεις, πεινασμένα για ανθρώπινη σάρκα (μπουουου). Επειδή και εσείς δεν αποτελείτε εξαίρεση στις διαθέσεις τους, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μυαλό σας, ώστε να βρείτε τρόπο να σταματήσετε αυτή την τόσο μακάβρια φρικαλεότητα που τα διακατέχει και τον τρόπο που προκαλούν. Θα πρέπει ακόμα να είστε προετοιμασμένοι για άγριες μάχες, αλλιώς θα συμμετάσχετε σε ένα πλούσιο γεύμα, όμως όχι ως καλεσμένος αλλά ως κυρίως πιάτο. Ετοιμαστείτε λοιπόν να ζήσετε το χειρότερο εφιάλτη σας (ανάλογο εκείνου που περνάει ο φίλτατος Νάσος με την ομάδα του). Τα γραφικά με τη χρήση ενός 3D accelerator φθάνουν σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα. Ενα στοιχείο που καθιστά ακόμη πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι είναι το Multiplayer mode με τη δυνατότητα επιλογής χαρακτήρα (άνθρωπος ή zombie). Τέλος, το πακέτο προσφέρει τρεις μήνες δωρεάν premier membership στο Heat.net.



FOOTBALL WORLD MANAGER

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΚΑΦΟΥΡΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	55%

Αλλο ένα manager game υπέπεσε στην κατοχή μου και είπα να του ρίξω μια ματιά, μήπως και καταφέρει να με κάνει να ξεκολλήσω από το CM 97/98. Ομως, το Football World Manager, παρ' όλο που αρχικά μου κίνησε την περιέργεια (λόγω των στοιχείων που αναγράφονταν στη συσκευασία), εν συνεχεία δεν κατάφερε να με ενθουσιάσει. Αρχικά, το παιχνίδι είναι εύκολο στη χρήση των επιλογών και περιέχει μεγάλα εικονίδια για καθεμία από αυτές. Ομως, ο τρόπος που το καθετί απεικονίζεται στην οθόνη είναι αρκετός να απωθήσει τους φίλους των σοβαρών management games. Οι οθόνες επιλογών δεν συνηθίζονται εύκολα από το χρήστη, γεγονός που μειώνει την αντοχή του τίτλου στο χρόνο. Παρ' όλο που περιλαμβάνονται σχεδόν όλα τα πρωταθλήματα του κόσμου (ναι, και το ελληνικό!), εν τούτοις η database των παικτών δεν ανταποκρίνεται πλήρως στην πραγματικότητα σε όλα τα πρωταθλήματα, και έτσι υστερεί στον τομέα του ρεαλισμού. Γενικώς, δεν είναι το παιχνίδι που απευθύνεται στους φίλους των manager games οι οποίοι ψάχνουν για κάτι αξιόλογο.



WARBIRDS

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΚΑΦΟΥΡΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	52%

Το Warbirds της Interactive Magic είναι στην ουσία ένας on-line εξομοιωτής πτήσης, ωστόσο επιτρέπει και στο χρήστη να εξασκηθεί και να γνωριστεί με το παιχνίδι στο Off-line mode. Τα γραφικά δεν είναι υψηλών προδιαγραφών, αν και κάτι τέτοιο είναι συνηθισμένο για τα on-line παιχνίδια, προκειμένου να επιτυγχάνεται καλύτερη απόδοση στο Δίκτυο. Το σημαντικότερο θετικό στοιχείο του είναι οι χαμηλές απαιτήσεις συστήματος, γεγονός που το καθιστά προσιτό σε μεγάλο αριθμό χρηστών. Επιπλέον, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το επίπεδο των ήχων που παράγει το αεροπλάνο. Το χρονικό σημείο εξέλιξης του παιχνιδιού είναι η εποχή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Οπως γίνεται εύκολα κατανοητό, τα αεροπλάνα και τα σενάρια-αποστολές είναι επίσης της ίδιας χρονικής περιόδου. Σίγουρα ο συγκεκριμένος τίτλος (παρεμπιπτόντως θυμίζει κάτι από Air Warrior) δεν μπορεί να αποτελέσει επιλογή για όσους ψάχνουν έναν καλό flight simulator. PC



HINTS & TIPS

Να μαστε λοιπόν πάλι κοντά σας, έτοιμοι αφ' ενός να προσφέρουμε την -ελπίζουμε- πολύτιμη βοήθειά μας προς όλους εσάς που αναζητάτε τρόπους για να ξεκολλήσετε από συγκεκριμένα σημεία των αγαπημένων σας παιχνιδιών και αφ' ετέρου να σας απαλλάξουμε από περιττά έξοδα (σπάσιμο οθόνης ή οποιουδήποτε άλλου μέρους ή εξαρτήματος του υπολογιστή σας!). Αυτόν το μήνα σας φέρνω από τον πύργο μου cheats & tips των πιο πρόσφατων παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν, ενώ ταυτόχρονα απαντώ στις παρακλήσεις σας για ορισμένα κάπως παλαιότερα. Για το μήνα Απρίλιο ο μόνος φιλοξενούμενος του πύργου μου ήταν ο Γιάννης Δεληγιάννης. Οι υπόλοιποι πού κρυφτήκατε; Μήπως μάθατε ότι έρχομαι και φοβηθήκατε; Μη φοβάστε, δεν ρουφάω πλέον αίμα (με πειράζει στο στομάχι), μόνο cheats.

του Nosferatu, άρχοντα των cheat suckers

COLIN MCRAE RALLY

Η δυνατότητα που έχετε να συναγωνιστείτε τον Colin McRae σίγουρα δεν είναι απλή υπόθεση, καθώς το εν λόγω παιχνίδι μόνο εύκολο δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Πόσες φορές άραγε δεν φτάσατε στην πηγή αλλά δεν καταφέρατε να πιείτε νερό; Εγώ έχω να σας δώσω ορισμένα tips που θα κάνουν εί-



τε τη ζωή σας ευκολότερη είτε το παιχνίδι σας πιο διασκεδαστικό. Ενώ λοιπόν παίζετε, πληκτρολογήστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **ALIENGOO:** Το αυτοκίνητό σας γίνεται έτσι που μοιάζει να έχει φτιαχτεί από ζελέ.
- **ALLWHEELS:** Οδήγηση στους τέσσερις τροχούς.
- **BACKAGAIN:** Τρέχετε όλες τις



πίστες ανάποδα (από το τέλος προς την αρχή).
- **BEEFCAKE:** Πάρτε την Toyota Celica GT4.
- **BIGGUNs:** Διπλή δύναμη στη μηχανή σας.
- **BORROWERS:** Micromachines mode.
- **CHOIRBOY:** Η Nicky αποκτά τσιριχτή φωνή.
- **DARKSIDE:** Οδηγήστε όλες τις πίστες νύχτα.
- **DELOREAN:** Hover mode.
- **FREEWAY:** Κάνετε Dnlock σε όλες τις πίστες.
- **GIANTLEAP:** Αποκτάτε χαμηλή βαρύτητα.



- **HIPPO:** Δείτε το αρχικό αυτοκίνητο.
- **INTHECLOUDS:** Μυστική πίστα
- **LOTTOWIN:** Bonus αυτοκίνητα.
- **ONTHEWALL:** Mirrors track.
- **PASSEDOUT:** Η Nicky παίρνει τον έλεγχο.
- **PRESSFAST:** Επιπλέον δύναμη στο πεντάλ σας.
- **QUARRYVILLE:** Νέα μυστική πίστα.
- **ROCKETMAN:** Turbo boost.
- **SPECIALED:** Ξαναπαίξτε το transition mode (μεταλλακτικό).
- **TROLLEYPARK:** Μία άλλη μυστική πίστα.
- **TURNBACK:** Οδηγήστε ένα γερανοφόρο.
- **WHITEOUT:** Τρέξτε σε όλες τις πίστες με ομίχλη.
- **WILDAYWORLD:** Ακόμη μία μυστική πίστα.
- **XCREDITSX:** Ο ρόλος των Credits.

ALPHA CENTAURI

Το review του Αλφα του Κενταύρου (όχι της ομάδας) αισίως έφθασε στα χέρια μας συνοδευόμενο από τα cheats του (τα πρώτα δημοσιεύθηκαν στο προηγούμενο τεύχος). Στη συνέχεια θα βρείτε νέα κολπάκια για το καινούριο παιχνίδι του εκπληκτικού Sid Meier. Ενώ, λοιπόν, παίζετε το παιχνίδι, πατήστε μαζί το Ctrl και το K. Ετσι ξεκινάτε τον map editor. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε έναν από τους ακό-





λουθους κωδικούς:

[Shift]+[F1]: Δημιουργία μονάδας.
[Shift]+[F2]: Ανακάλυψη νέας τεχνολογίας.
[Shift]+[F3]: Αλλαγή μεριάς και οπτικής γωνίας.
[Shift]+[F4]: Τροποποίηση των energy credits.



[Shift]+[F5]: Αλλαγή έτους.
[Shift]+[F6]: Θάνατος του αντιπάλου σας.
[Shift]+[F7]: Replay.
[Shift]+[F8]: Βλέπετε τις FMV ακολουθίες.
[Shift]+[F9]: Τροποποίηση της διπλωματικής διαμάχης.
Y: Πλήρης χάρτης.

RESIDENT EVIL 2

Το τρομερό Resident Evil 2 με τα μοχθηρά πλάσματα ήρθε επιτέλους και στο PC μας. Σίγουρα ένας από τους πιθανά κορυφαίους τίτλους της χρονιάς. Μπορεί το παιχνίδι να είναι φρέσκο φρέσκο, αλλά εγώ βρήκα τρόπο να κάνω τη ζωή σας στους σκοτεινούς κόσμους του RE2 ευκολότερη. Μόνο που εδώ θα χρειαστείτε τη βοήθεια



ενός Hex Editor, καθώς πρόκειται για ένα Hex Cheat. Μην ξεχνάτε να κρατάτε πάντα αντίγραφα ασφαλείας του παιχνιδιού, προτού κάνετε κάτι τέτοιο. Εν συνεχεία ενεργήστε ως εξής:

1) Χρησιμοποιήστε τον Hex editor (θα τον βρείτε στο Internet), προκειμένου να κάνετε edit σε σωσμένο αρχείο του παιχνιδιού.

2) Ψάξτε για τη διεύθυνση 0598 (HEX).

3) Κάνετε τις ακόλουθες αλλαγές, σύμφωνα με τις ανάγκες σας στο (Hex) 0598 - 01 12.



Οι πρώτοι δύο αριθμοί-κωδικοί (εδώ είναι το 01, κάπου αλλού μπορεί να είναι το 03) αντιπροσωπεύουν το είδος του αντικειμένου (όπλου). Οι άλλοι δύο αντιπροσωπεύουν την ποσότητα οπλισμού που σας απομένει. Αν στη θέση του αριθμού αυτού πληκτρολογήσετε "FF" (χωρίς τα εισαγωγικά), θα έχετε άπειρο οπλισμό για το είδος του όπλου που θα επιλέξετε. Τα όπλα και οι κωδικοί για κάθε χαρακτήρα (έχει μεγάλη σημασία να προσέξετε αυτό το σημείο, γιατί οι συγκεκριμένοι κωδικοί αντιστοιχούν στα συγκεκριμένα πρόσωπα ΜΟΝΟ) είναι τα εξής:

- Για τον Leon

07: Shotgun
05: Magnum
06: Custom Magnum
0f: Submachine Gun
08: Custom Shotgun
04: Custom 9mm
12: Gatling Gun
10: Flamethrower
11: Rocket Launcher

- Για την Claire:

09: Grenade Launcher
0a: Grenade Launcher (Fire)
0b: Grenade Launcher (Acid)
0c: Bowgun
0d: Colt S.A.A.
0e: Spark Shot
0f: Submachine Gun
11: Rocket Launcher
12: Gatling Gun

4) Αφού τελειώσετε τις τροποποιήσεις σας, πηγαίνετε στο παιχνίδι σας και φορτώστε το. Θα πρέπει να δείτε τον ήρωά σας (τον Leon ή την Claire) να κρατά ένα "default gun".

5) Πατώντας το πλήκτρο Z, πηγαίνετε στο ITEMS Menu, βλέπετε τι έχει συμβεί και επιλέγετε το νέο όπλο σας. Στη συνέχεια κάνετε "equip" δύο φορές και... δείτε τι συμβαίνει.

CARMAGEDDON 2

Tips για το πλέον συζητημένο Carmageddon 2 της SCI δημοσιεύθηκαν σε προηγούμενο τεύχος μας. Επειδή όμως βρήκα και μερικά νέα θεώρησα καλό να σας τα δώσω όλα μαζί, έτσι ώστε να τα έχετε στη διάθεσή σας μαζεμένα. Ενώ, λοιπόν, διασκεδάζετε κυνηγώντας τους πεζούς (στα πρόσωπα των οποίων σίγουρα φαντασιώνετε κάποια αντιπαθή σας πρόσωπα - π.χ. τους γείτονές σας που κάνουν φασαρία, τον τύπο που σας πήρε τη θέση του παρκαρίσματος, κάποιον καθηγητή/τριά σας, αρχισυντάκτες και γενικώς οποιονδήποτε σας κάνει τη ζωή δύσκολη), πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:



WOTATWATAMI: Παίρνετε flame thrower.
LEMMINGIZE: Απενεργοποιείτε το IQ των πεζών.
FASTBAST: Γρήγοροι πεζοί.
WETWET: Credit bonus.
SMARTBASTARD: Τελειώνετε την κούρσα.
TINGTING: Δωρεάν επισκευές.
CINTONCO: Καυτός δρόμος!
MOONINGMINNIE: Αποκτάτε τη βαρύτητα της Σελήνης.
BIGDANGLE: Το αυτοκίνητό σας αποκτά μεταλλαγμένη ουρά.
MRMAINWARING: Πανικόβλητοι πεζοί.
TILTY: Pinball Mode.
STIFFSPASMS: Ανάκτηση χρόνου.
STOPSNATCH: Σταμάτημα χρόνου.
WATERSPORT: Underwater capability.



STICKYTYRES: Σκαρφαλώστε στους τοίχους.
GOODHEAD: Οι πεζοί αποκτούν αστεία κεφάλια.
EVENINGGOCCIFER: Οδηγείτε μεθυσμένοι!!! (Προσοχή στα αλκοτέστ.)
TIMMYTITTY: Time bonus.
ZAZAZ: Εξολοθρευτής πεζών.
POWPOW: Απώθηση των αντιπάλων.
TWATOFF: Πεζοί που ανατινάσσονται.
CLANGCLANG: Σώμα αυτοκινήτου για τα σκουπίδια.
FRYINGTONIGHT: Ηλεκτρική ακτίνα για πεζούς.
BIGTWAT: Κάνετε το αυτοκίνητό σας από ατόφιο γρανίτη.
BLOODYHIPPY: Ναρκωτικά (Ωχ! Δεν τη γλιτώνουμε από τον ΣΚΑΙ.)
XRAYSPEKS: Αέρινοι πεζοί.
FRYFRY: Εκτοξευτής φωτιάς.
OYPOWERUPNO: Powerup Cancellificatinisicisizer. (Όποιος βρει τι σημαίνει κερδίζει λουκούμι.)
DOTACTION: Δείτε τους πεζούς στο χάρτη.
TAKEMETAKEME: Πεζοί που αυτοκτονούν!
DIDEDODI: Αφήστε νάρκες στο πέρασμά σας.
MOTHERJUMPER: Ένα "καγκουρό" στις διαταγές σας.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Ακόμα δεν βγήκε καλά καλά η συνέχεια του υπέροχου Commandos και να που σας έχω ήδη τα πρώτα cheats (καλά, ποιος είμαι τέλος πάντων;). Καθώς λοιπόν παίζετε ένα παιχνίδι, πληκτρολογήστε "gonzo1982", ώστε να μπείτε στο cheat mode, και εν συνεχεία δώστε ένα από τα παρακάτω cheats:

[Shift]+X: Τοποθετείτε τους κομάντος που έχετε επιλέξει κάτω από τον pointer.
[Ctrl]+I: Γίνεστε άτρωτοι.
[Ctrl]+[Shift]+N: Πέρασμα της τρέχουσας αποστολής.
[Shift]+V: Γίνεστε αόρατοι στον εχθρό.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Μια και οι επίδοξοι δεινοσαυροκυνηγοί αυξάνονται και πληθαίνουν (μετά βέβαια και το demo που βρήκατε στο CD του προηγούμενου τεύχους - αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...), αποφάσισα να τους προμηθεύσω κάποια μυστικά... όπλα, που θα τους βοηθήσουν αρκετά στο κυνήγι τους. Πληκτρολογήστε και αποκτήστε, λοιπόν:



YOQUIEROJUAN: Juan's cheat.
LEGOMANIAC: Zach attack.
INEEDAUPS: Blackout mode.
WIZARDOFOZ: Αλλάζει τα χρώματα.



HINTS & TIPS

JANESSPECIALWORLD: Jane's cheat.
OBLIVIONISOUTTHERE: Ενεργοποιεί όλα τα cheats.
MRNOPRULEZ: Αγνωστο...
TROMPEM: Αποκτάτε μεγάλα χέρια και πόδια.
BIGBADNOODLE: Γίνεστε... κεφάλες (αποκτάτε μεγάλο κεφάλι, δηλαδή).
HELLOSTICKY: Εμφανίζεται ο άνθρωπος με τη βέργα.
LILLIPUTIAN: Μικρού μεγέθους αντίπαλοι.
PICASSO: Δείτε γραφικά σχεδιασμένα από στυλό και μελάνι.
HENRYSBILERP: Σκίαση gouraud.

THIEF: THE DARK PROJECT

Να και το νέο εκπληκτικό παιχνίδι της Eidos Interactive (κατάφερε να κατενθουσιάσει και τον Αντρέα), στο οποίο υποδυόμενοι τον κλέφτη πρέπει να περιπλανηθείτε μέσα σε έναν αφιλόξενο για εσάς κόσμο, κάτι διόλου εύκολο. Ορίστε λοιπόν μερικά μυστικά κολπάκια, που πιστεύω πως θα σας φανούν πολύ χρήσιμα (λειτουργούν μόνο στην έκδοση 1.33 του παιχνιδιού).

- Πατώντας μαζί τα CTRL+ALT+SHIFT+END τελειώνετε την τρέχουσα αποστολή και πηγαίνετε στην επόμενη.
- Προσθέτοντας στο αρχείο "dark.cfg" τη γραμμή "cash_bonus" αποκτάτε πολλά επιπλέον λάφυρα.
- Μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι από όποια αποστολή θέλετε (όχι υποχρεωτικά από τη Lord Bafford's) προσθέτοντας απλώς στο "dark.cfg" τη γραμμή "starting_mission X". Οπου X είναι το





νούμερο της αποστολής που θέλετε να ξεκινήσετε. Εν συνεχεία επιλέξτε "New Game" για να ξεκινήσετε την αποστολή που ορίσατε.

GRAND TOURING

Το Grand Touring μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί ως το Grand Tourismo του PC. Μολονότι όμως είναι ένα τρομερό από άποψη γραφικών παιχνίδι, εντούτοις έχει μερικές ατέλειες (με κυριότερη αυτή



του χειρισμού του) που καθιστούν απαραίτητη την ύπαρξη ορισμένων cheats. Αντί του ονόματός σας λοιπόν στο μενού επιλογών δώστε έναν από τους εξής κωδικούς:
GIMME8CARS: Βγάζει όλα τα αυτοκίνητα.
MOREWELLY: Κάνει το αυτοκίνητό σας γρηγορότερο.



BONUSMOTA: Παίρνετε ένα επιπλέον αυτοκίνητο.
CATCHUP: Προλαβαίνετε τα υπόλοιπα αμάξια έπειτα από μία στροφή.

Μην ξεχνάτε βέβαια να πατάτε Return για να θέτετε τα cheats σε λειτουργία.

NBA LIVE 99

Με την ευκαιρία της εισόδου -επιτέλους!- του εν λόγω παιχνιδιού στο Top Ten αυτού του μήνα (δείτε σχετικά την ομότιτλη στήλη), είπα να δώσω κανένα patch-άκι και για αυτό το αδικημένο κατά τη γνώμη μου παιχνίδι.

Ιδού ένας τρόπος να πάρετε extra ομάδες: Πηγαίνετε στο Rosters Screen και επιλέξτε δημιουργία custom ομάδας. Πληκτρολογήστε στο όνομα της ομάδας και στο cor-



responding location ένα από τα ακόλουθα:

Location:	Team name:
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Rebounds
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels



TOMB RAIDER 3

Οι απανταχού φίλοι της Lara, παρ' όλο που τα cheats για το συγκεκριμένο παιχνίδι έχουν δημοσιευθεί παλαιότερα, με τα τηλεφωνήματά τους τα ζητούσαν ξανά και ξανά. Για να μην αφήσουμε κανέναν παραπονεμένο, ορίστε πάλι τα cheats, για όλους εσάς που τα ζη-



τήσατε επίμονα.

Επιλογή Επιπέδου: Για να αλλάξετε επίπεδο κάνετε τα ακόλουθα με τη σειρά που αναγράφονται: Πετάξτε τα όπλα σας. Κάνετε ένα βήμα πίσω. Μετά ένα βήμα εμπρός. Σκύψτε και σηκωθείτε. Στριφογυρίστε τρεις φορές και μετά πηδήξτε προς τα εμπρός.

Πάρετε όλα τα όπλα: Κάνετε ακριβώς ό,τι και παραπάνω, με την ίδια σειρά, αλλά στο τελευταίο στάδιο αντί να πηδήξετε εμπρός, πηδήξτε προς τα πίσω.

Πώς θα βρείτε το υπόγειο της Lara και το Racecourse Key: Πηγαίνετε στη βιβλιοθήκη. Αφού περάσετε την είσοδο, θα δείτε δύο βι-



βλιοθήκες στα δεξιά της Lara. Πλησιάστε την αριστερή από αυτές και πατήστε το Action key. Ετσι η Lara θα τραβήξει ένα βιβλίο και τότε η φωτιά στο τζάκι θα σβήσει, επιτρέποντάς σας να σκαρφαλώσετε στην καμινάδα. Αφού φτάσετε στην κορυφή, ακολουθήστε τις διόδους μέχρι να φτάσετε σε ένα δωμάτιο με δύο επίπεδα και έναν διακόπτη στο ψηλότερο. Τραβήξτε τα βιβλία προς μία μεριά, ώστε να αποκαλυφθεί ένας διάδρομος που οδηγεί στο πατάρι. Αφού πατήσετε το διακόπτη που υπάρχει εκεί, η πόρτα του υπογείου ανοίγει για λίγο. Περάστε γρήγορα από το πατάρι και πηγαίνετε κάτω στο main hall, ώστε να πάτε στο υπόγειο. Μόλις φτάσετε εκεί, πηγαίνετε στο δεύτερο δωμάτιο και κοιτάξτε το tank στα δε-



Για να είστε
ο Κυρίαρχος του Παιχνιδιού!
Quickshot Gen-X
10.000 δρχ. μετρητοίς*
Zykon Joyfighter
5.500 δρχ. μετρητοίς*
Αποκλειστικά στα Multirama
Zykon Joyrider 4-in-1 Wheel
24.900 δρχ. μετρητοίς*
Zykon Virtual Twister
14.000 δρχ. μετρητοίς*
Gravis Gamepad Pro
12.200 δρχ. μετρητοίς*
Quickshot X2 Pad
6.500 δρχ. μετρητοίς*
Madcatz Puma GT
21.900 δρχ. μετρητοίς*
Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.
ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
SERVICE
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
• Άλιμος Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
NEO Γλυφάδα Ι. Μεταξά 17 & Δούσμανη, τηλ.: (01) 8941465
• Καλλιθέα Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
• Μελίσσια Λ. Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
• Μουσείο Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
NEO Μουσείο Στουρνάρη 39 τηλ.: (01) 3800269
• Ν. Ερυθραία - Κηφισιά Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
NEO Νίκαια Πέτρου Ράλλη 211, τηλ: (01) 4911270
• Ν. Ιωνία Λ. Ηρακλείου 291, τηλ.: (01) 2771553
• Παγκράτι Υμηττού 86, τηλ.: (01) 7563243
NEO Π. Φάληρο Λ. Αμφιθέας 78 & Ανδρομάχης, τηλ.: (01) 9854583
• Πειραιάς Ηρ. Πολυτεχνείου 38 & Σωτήρος Διός 15, τηλ.: (01) 4133630
• Περιστέρι Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781529
NEO Σύνταγμα Σταδίου 10, τηλ: (01) 3219018
• Χολαργός - Χαλάνδρι Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
NEO Ψυχικό (Φάρος) Λ. Κηφισίας 240 & Δημ. Βασιλείου, τηλ: (01) 6745960
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
• Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
NEO Βενιζέλου 11, τηλ.: (031) 243211
• ΡΟΔΟΣ Γρ. Λαμπράκη 30-32, τηλ.: (0241) 31604
Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς
για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER
http://www.multirama.com
Unexpected advertising

ξιά. Μέσα εκεί βρίσκεται το race course key. Για να το πάρετε, τραβήξτε το εμπόδιο στο άλλο δωμάτιο, στο κέντρο. Ανεβαίνοντας πάνω σε αυτό, σας οδηγεί στο tank.

Lara's museum: Ενεργοποιήστε το διακόπτη στο πίσω μέρος της εξέδρας καταδύσεων στο δωμάτιο με την πισίνα της Lara. Πηγαίνετε στην πόρτα που ανοίγει στο διάδρομό της. Τραβήξτε το μοχλό και κυλήστε γρήγορα. Περάστε τρέχοντας μέσα από το διάδρομο και κυλήστε μέσα στο μουσείο, ακριβώς στο τσακ! Θαυμάστε τα εκθέματα του προσωπικού της μουσείου.

TRESPASSER

Μια και το συγκεκριμένο παιχνίδι αποτελεί ένα από τα αγαπημένα του φίλου μου του Γιάννη (χεχεχε!), αποφάσισα να τον βοηθήσω δίνοντάς του ορισμένα cheats (π.χ. πώς



να ξαναβρεί το CD αυτού του παιχνιδιού που πέταξε από το παράθυρό του). Αν εσάς σας αρέσει το συγκεκριμένο παιχνίδι και νομίζετε πως χρειάζεστε βοήθεια, διαβάστε ευθύς παρακάτω μερικά κολπάκια:

✔ Πώς να βρείτε ένα όπλο: Στο δεύτερο board, όπου χρησιμοποιείτε ένα κουτί για να ανεβείτε στο βράχο, κάνετε το εξής: Πάρτε τη μικρότερη πέτρα που θα βρείτε. Προσπαθήστε να τη ρίξετε στο αριστερό μέρος του κουτιού, σαν να θέλετε να το διαλύσετε. Αν το πετύχετε σωστά, τότε "κερδίζετε" ένα



Bannell1 M1 Super 90 όπλο.

✔ Πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα CTRL+SHIFT+Q+W και μετά αφήνοντας το W, περνάτε σε όποιο επίπεδο θέλετε.

Υπάρχουν μερικά ακόμη cheats που για να τα ενεργοποιήσετε πρέπει να πατήσετε τα CTRL+F11. Ευθύς αμέσως στην κάτω γωνία θα δείτε έναν δρομέα (cursor). Γράψτε εκεί έναν από τους κωδικούς που θα δείτε στη συνέχεια και πατήστε ENTER. Τέλος, ξαναπατήστε τα πλήκτρα που πατήσατε στην αρχή. Οι κωδικοί είναι:

tnext: Σας μεταφέρει σε σημαντικές τοποθεσίες στο επίπεδο όπου βρίσκεστε.
loc: Σας δείχνει τις συντεταγμένες του χάρτη σας σημειώνοντας μία βούλα για μετά.
bones: Αλλάζει τους ήχους σε όλα τα έμψυχα αντικείμενα.
gore 2: Περισσότερο αίμα επί της οθόνης.
woo: Απειρος οπλισμός.
Bionic Woman: Παίζετε σε αργή κίνηση (όπως ακριβώς ο Julio Cesar).
Win: Βλέπετε την τελική σκηνή.
Dinos: Κάνει όλους τους γύρω δεινόσαυρους να παγώσουν.

Υπάρχουν ακόμη και οι κωδικοί ftb, btb, imouse, tele, χωρίς όμως να είναι ακόμα γνωστό το αποτέλεσμά τους.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Ενώ παίζετε:

● Πατήστε το T για να μιλήσετε και δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

MPAMMO: Παίρνετε full ammo (οπλισμό).
MPARMOR: Παίρνετε full armor (πανοπλία).
MPHEALTH: Αποκτάτε full health (υγεία).
MPKFA: Αποκτάτε όλα τα παραπάνω μαζί σε συσκευασία δώρου.
MPCAMERA: Μεταβάλλει τη ρυθμιζόμενη camera.
MPCLIP: Μεταβάλλει το clipping mode.



MPFRAMRATE 0: Απενεργοποιεί το frame rate.
MPFRAMRATE 1: Ενεργοποιεί το frame rate.
MPGOD: God mode.
MPLIGHTSCAPE: Μεταβάλλει το lightscape.
MPPOS: Μεταβάλλει τις συντεταγμένες του παιχνιδιού.
MPANIME: Βλέπετε πιο ζωηρές τις εκρήξεις.

● Αν τώρα θέλετε να επιλέξετε επίπεδο, πατήστε το ~ ώστε να εμφανιστεί η γραμμή εντολών (command line), και τυπώστε world <όνομα>. Οπου όνομα δώστε ένα από τα ακόλουθα (δίπλα βλέπετε το επίπεδο που αντιπροσωπεύει κάθε κωδικός):

01_Ambush
02_Quarters
03_MCA_Dock
04_Shuttlebay
05_LZ_Minotaur



06_Entrance
07_Avernus1
08_Airshafts
09_Comm1
10_Comm2
12_Comm3
13_New_MCA
14_Maritropa1
15_Depot
16_Slums
17_Lost_Cat
18_Slums
19_Rendez-vous
20_Maritropa1
21_Maritropa2
22_Tram
24_CMC_Sec1
25_CMC_Sec2
26_Tram
27_New_MCA
28_Airshipdock
29_Airship
30_Research
31_Avernus1
32_Museum
33_Quarters
34_Energy_Plant
34_Spires
35_Command
35_Fortress
36_Elevator
36_Kato_Center
37_Gabriel

SOLDIERS AT WAR

Για να περάσετε στην επόμενη πίστα, κάνετε τα εξής: Σώστε το παιχνίδι. Κάνετε load στο tutorial. Εξο-



λοθρεύστε τους εχθρούς και πατήστε το κουμπί που δείχνει ότι τελειώνει η σειρά σας. Τότε θα βγει ένα μήνυμα που θα σας ρωτά αν θέλετε να περάσετε την αποστολή. Πα-



τήστε το X (όχι). Θα κάνετε δεξί κλικ και θα πατήσετε end mission. Θα κάνετε load το παιχνίδι σας και, όταν κάνετε δεξί κλικ, θα μπορείτε να επιλέξετε end mission για να περάσετε την πίστα.

PC

GRIM FANDANGO
ΜΕΡΟΣ Β'

Συνεχίζουμε αυτό το μήνα με το δεύτερο και τελευταίο μέρος της λύσης του Grim Fandango, του πλέον πρόσφατου adventure της LucasArts. Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε μείνει στο σημείο όπου ξεκίνησες να φύγεις με το πλοίο Limbo...

Του Δημήτρη "Salvador Limones" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr



Ο Manny καπετάνιος.

YEAR 3
SHIP

Μετά την cutscene και αφού λάβεις το μήνυμα του Salvador, μπες στην πόρτα που βρίσκεται πίσω και δεξιά σου. Βλέπεις τους ναύτες σου νεκρούς. Κατέβα τη σκάλα και προχώρησε λίγο δεξιά. Οι εχθροί σου σε βλέπουν και σου επιτίθενται, αλλά την τελευταία στιγμή σε σώζει ο Glottis.

Τώρα είσαι κλεισμένος μαζί με τον Glottis στο θάλαμο πλοήγησης του πλοίου. Εδώ υπάρχουν τρία πράγματα: οι μοχλοί, που κινούν προς τα εμπρός ή πίσω το πλοίο αλλά και το στρίβουν αριστερά ή δεξιά, καθώς επίσης δύο κουμπιά, ένα στην αριστερή και ένα στη δεξιά πλευρά του δωματίου, τα οποία ανεβάζουν ή κατεβάζουν τις δύο άγκυρες του πλοίου. Ξεκινώντας, χρησιμοποίησε τους δύο μοχλούς για να στρίψεις το πλοίο δεξιά (πάτησε στο πληκτρολόγιό σου το βελάκι που δείχνει δεξιά). Στη συνέχεια πάτησε το δεξί κουμπί για να ανεβάσεις τη δεξιά άγκυρα και πάτησέ το ξανά μετά για να την ξανακατεβάσεις. Οι δύο άγκυρες πιάνονται μεταξύ τους. Μετά πάτησε το αριστερό κουμπί για να σηκώσεις την αριστερή άγκυρα, που τραβά μαζί της και τη δεξιά, και στη συνέχεια χρησιμοποίησε το δρεπάνι σου στις άγκυρες, ενώ κοιτάς από το παραθυράκι στα αριστερά. Τώρα, πάτησε το δεξί κουμπί και κόβεις το πλοίο στη μέση. Τέλος, χρησιμοποίησε τους μοχλούς για να βάλεις όπισθεν (πάτησε το βελάκι που δείχνει πίσω, στο πληκτρολόγιό σου). Υστερα από μία cutscene, βρίσκεσαι μαζί με τον Glottis στο βυθό της θάλασσας.

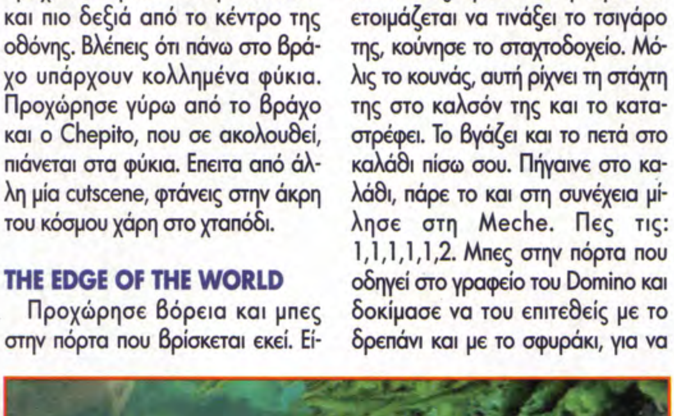
UNDER THE SEA

Περίμενε λίγο και θα δεις έναν τύπο να περπατά στο βυθό της θάλασσας. Είναι ο Chepito. Μίλησέ του και πες τις: 1,1,1. Ξεκινάς να περπατάς μαζί του. Επειτα από λίγο καταλαβαίνεις ότι κάνει γύρους και για αυτό δεν φτάνει πουθενά. Πες τις: 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1, 1,1,1,1. Μόλις περάσει από δίπλα σου, προσπάθησε να πάρεις τη λάμπα του και, μόλις την πιάσεις, τράβηξέ την προς το μέρος του Glottis. Αυτός τη σηκώνει μαζί με τον Chepito και φεύγετε όλοι μαζί για το pearl.

Υστερα από έναν μακρύ περίπατο, φτάνεις στο pearl. Εκεί βλέπεις μία cutscene όπου ένα χταπόδι τρώει μερικούς ανθρώπους που έρχονται από την επιφάνεια της θάλασσας. Οταν πάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, προχώρησε προς το βράχο που βρίσκεται λίγο πιο πάνω και πιο δεξιά από το κέντρο της οθόνης. Βλέπεις ότι πάνω στο βράχο υπάρχουν κολλημένα φύκια. Προχώρησε γύρω από το βράχο και ο Chepito, που σε ακολουθεί, πιάνεται στα φύκια. Επειτα από άλλη μία cutscene, φτάνεις στην άκρη του κόσμου χάρη στο χταπόδι.

THE EDGE OF THE WORLD

Προχώρησε βόρεια και μπες στην πόρτα που βρίσκεται εκεί. Είναι ασανσέρ. Αφού ανέβεις πάνω, προχώρησε μία οθόνη δεξιά και ύστερα προχώρησε στο βάθος του διαδρόμου. Προχώρησε λίγο αριστερά και μπες στην πόρτα που υπάρχει εκεί. Βλέπεις άλλη μία cutscene, όπου επιτέλους ξανασυναντάς τη Meche και -δυστυχώς- τον Domino, ο οποίος επιχειρεί να σκοτώσει τον Glottis (τα καταφέρνει άραγε;) και σε αφήνει αναίσθητο με μία μπουνιά. Οταν ξυπνάς, βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο μαζί με δύο παιδάκια με φτερά, κλεισμένα μέσα σε ένα κλουβί. Πλησίασέ τα και μίλησέ τους. Είναι ο Pugsy και η Bibi. Πες τις: 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1, 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1. Κάνε ένα βήμα πίσω και πάρε το σφυράκι που σου πέταξε ο Pugsy. Βγες από την πόρτα και πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Προχώρησε στο βάθος του διαδρόμου και βλέπεις τη Meche. Την ώρα που ετοιμάζεται να τινάξει το τσιγάρο της, κούνησε το σταχτοδοχείο. Μόλις το κουνάς, αυτή ρίχνει τη στάχτη της στο καλσόν της και το καταστρέφει. Το βγάζει και το πετά στο καλάθι πίσω σου. Πήγαινε στο καλάθι, πάρε το και στη συνέχεια μίλησε στη Meche. Πες τις: 1,1,1,1,1,2. Μπες στην πόρτα που οδηγεί στο γραφείο του Domino και δοκίμασε να του επιτεθείς με το δρεπάνι και με το σφυράκι, για να



Ο Chepito ενώ τραγουδά. Ευτυχώς που στις φωτογραφίες δεν μπορούμε να βάλουμε φωνή.



Το νησί στην άκρη του κόσμου από ψηλά!

δεις τι συμβαίνει σε κάθε περίπτωση. Φύγε πίσω και πήγαινε στο ασανσέρ. Μπες σε αυτό και θα κατέβεις κάτω. Προχώρησε μία οθόνη δεξιά και θα δεις τον Chepito. Πήγαινε κοντά του και μίλησέ του. Πες τις: 1,1,1,1,1,1,1,2,3. Ξαναμίλησέ του και πες την 1. Δώσε του το μικρό σφυράκι - σου δίνει ένα τρυπάνι. Στη συνέχεια δώσε του το καλσόν της Meche και σου δίνει ένα πιστόλι (χωρίς σφαίρες δυστυχώς). Γύρισε στο ασανσέρ και ανέβα πάνω. Πήγαινε στο γραφείο της Meche και δώσε της το όπλο. Βλέπεις άλλη μία cutscene, όπου η Meche, νομίζοντας ότι είσαι βοηθός του Domino, σε απειλεί με αυτό μπροστά του, αλλά το μόνο που καταφέρνει τελικά είναι να βρεθεί κλειδωμένη στο δωμάτιο του Domino.

Οταν πάρεις ξανά τον έλεγχο του παιχνιδιού, φύγε μία οθόνη βόρεια και βγες από την πόρτα στα δεξιά. Ακούς τη φωνή της Meche πίσω από την πόρτα. Χρησιμοποίησε το τρυπάνι στη δεξιά πλευρά της πόρτας και στη συνέχεια χρησιμοποίησε το στρογγυλό χερούλι που υπάρχει στη μέση της πόρτας. Τώρα πρέπει κουνώντας το χερούλι να ευθυγραμμίσεις τα τέσσερα locks που βρίσκονται στα δεξιά, ώστε να είναι όπως στην εικόνα δίπλα. Αφού το καταφέρεις, πάτησε το escape για να γυρίσεις στην προηγούμενη οθόνη και χρησιμοποίησε το δρεπάνι σου στα locks. Στη συνέχεια τράβηξε το χερούλι της πόρτας για να την ανοίξεις και ύστερα μπες μέσα. Αφού μπεις, κλείσε την πόρτα και χρησιμοποίησε το δρεπάνι σου στο καλώδιο που βρίσκεται πάνω από την πόρτα. Ανοίγει μία μυστική πόρτα και έρχεται η Meche. Μπες στην πόρτα που άνοιξες και άνοιξε μία από τις βαλίτσες που βλέπεις εκεί. Βλέπεις εισιτήρια για το Number 9. Αφού τα δεις, χρησιμοποίησε το δρεπάνι στους σωλήνες επάνω και στη συνέχεια γύρισε την κάνουλα πού βρίσκεται στο δεξί μέρος της οθόνης. Αφού αρχίσει να γεμίζει νερό το δωμάτιο, ξαναγύρισε την κάνουλα και παρατηρείς ότι το νερό χάνεται κάτω από ένα πλακάκι. Πήγαινε στο άλλο δωμάτιο και σήκωσε το τσεκούρι που υπάρχει εκεί. Τράβηξέ το στο επόμενο δωμάτιο και άφησέ το να πέσει πάνω στο άσπρο πλακάκι (δίπλα στο μπλε στο κέντρο του δωματίου) που προεξέχει περισσότερο από τα άλλα. Ανακαλύπτεις μία τρύπα που βρισκόταν κάτω από το πλακάκι. Μπαίνεις μέσα και βγαίνεις σε μία παραλία.

Στην παραλία, τώρα, φύγε νότια και ανέβα στο γερανό που υπάρχει εκεί (περνώντας δίπλα από δύο περιστρεφόμενους κυλίνδρους με δόντια στις άκρες τους). Τώρα βλέπεις ολόκληρο το νησί από ψηλά. Κατέβασε την αλυσίδα του γερανού και κατέβα στην παραλία. Χρησιμοποίησε το τρυπάνι στην άκρη της αλυσίδας του γερανού και την κόβεις. Ανέβα ξανά στο γερανό και τράβηξε την αλυσίδα επάνω. Ξανακατέβασέ την κάτω και αυτή θα μπει ανάμεσα στους περιστρεφόμενους κυλίνδρους. Ξανατράβηξέ την πάνω και θα βγάλεις τους κυλίνδρους από τη θέση τους. Τώρα, στην οθόνη όπου βλέπεις το νησί, πάτησε το δεξί βελάκι του πληκτρολόγιού σου, για να πας το γερανό στην άλλη άκρη του νησιού. Κατέβα από το γερανό - στα νότια της νέας οθόνης βλέπεις μία κυλιόμενη ταινία. Ανέβα πάνω της και κατέβα μία οθόνη νότια. Αφού βρεθείς κάτω από τη θάλασσα, κατέβα από την ταινία και τράβηξε το μοχλό που υπάρχει εκεί. Αλλάζεις τη φορά της κυλιόμενης ταινίας. Ανέβα ξανά σε αυτή και θα σε παρασύρει σε μία άλλη οθόνη (νότια από αυτή όπου ήδη είσαι). Τώρα κρατιέσαι από ένα κάγκελο. Πλησίασε την άγκυρα - την κατεβαίνεις. Βλέπεις ένα πλοίο, επάνω στο οποίο είναι ο Glottis ολοζώντανος! Πλησίασέ τον και μίλησέ του. Ανέβα ξανά στην αλυσίδα και γύρισε πάνω στο γερανό (για να ανέβεις τράβηξε ξανά το μοχλό, ώστε να αλλάξεις τη φορά της ταινίας). Στο γερανό, κατέβασε την αλυσίδα του και ύστερα ξαναγύρισε στο βυθό της θάλασσας. Πλησίασε το μοχλό και τράβηξέ τον. Η αλυσίδα πλησιάζει την άγκυρα. Τράβηξέ τον και δεύτερη φορά και η αλυσίδα θα αρχίσει να απομακρύνεται. Γρήγορα τράβηξέ τον ξανά - η αλυσίδα πιάνεται στην άγκυρα. Ανέβα ξανά στο γερανό και τράβηξε την αλυσίδα πάνω. Ανεβάζεις το πλοίο!

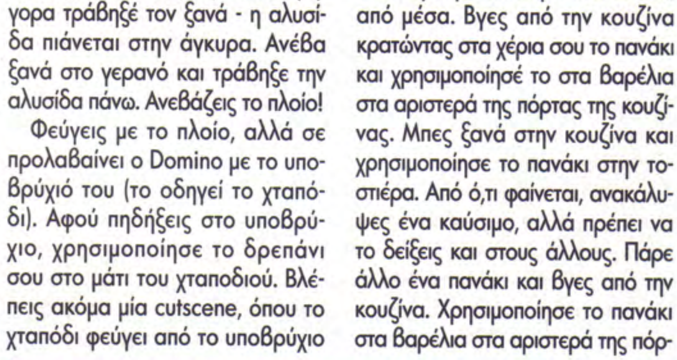
Φεύγεις με το πλοίο, αλλά σε προλαβαίνει ο Domino με το υποβρύχιό του (το οδηγεί το χταπόδι). Αφού πηδήξεις στο υποβρύχιο, χρησιμοποίησε το δρεπάνι σου στο μάτι του χταποδιού. Βλέπεις ακόμα μία cutscene, όπου το χταπόδι φεύγει από το υποβρύχιο και ο Domino σκοτώνεται, ενώ εσύ ξεφεύγεις την τελευταία στιγμή.

YEAR 4

Μετά το θάνατο του Domino, φεύγεις μαζί με τον Glottis, τη Meche, τον Pugsy, την Bibi και μερικούς άλλους για τον τελευταίο προορισμό της ψυχής σου. Υστερα από μεγάλο ταξίδι, φτάνεις στο...

AZTEC TEMPLE

Οταν πάρεις ξανά τον έλεγχο του παιχνιδιού, κατέβα τη σκάλα όπου είσαι και μπες στο μικρό κτίριο που βλέπεις στα δεξιά. Μίλησε στα μπλε ανθρωπάκια (όχι, δεν είναι τα Στρουμφάκια) και πες τις: 1,1,1,1. Μίλησε και στον Glottis και πες τις: 1,1,1,1 (ζωγραφίζει τα σχέδια ενός νέου οχήματος στον τοίχο, το οποίο τα ανθρωπάκια μπορούν να κατασκευάσουν, αλλά δεν έχουν καύσιμα για να το κινήσουν). Κατέβα κάτω χρησιμοποιώντας τη σκάλα στο δεξί μέρος της οθόνης και μπες στην είσοδο που υπάρχει εκεί. Στο νέο δωμάτιο (κουζίνα), άνοιξε ένα συρτάρι και πάρε ένα πανάκι από μέσα. Βγες από την κουζίνα κρατώντας στα χέρια σου το πανάκι και χρησιμοποίησέ το στα βαρέλια στα αριστερά της πόρτας της κουζίνας. Μπες ξανά στην κουζίνα και χρησιμοποίησε το πανάκι στην τοστιέρα. Από ό,τι φαίνεται, ανακάλυψες ένα καύσιμο, αλλά πρέπει να το δείξεις και στους άλλους. Πάρε άλλο ένα πανάκι και βγες από την κουζίνα. Χρησιμοποίησε το πανάκι στα βαρέλια στα αριστερά της πόρ-



Ετσι πρέπει να βάλεις τα locks για να ανοίξεις την πόρτα.



Ο Manny ντυμένος Ρώσος.

τας και στη συνέχεια βγες τελείως έξω από το κτίριο όπου βρίσκεσαι. Αφού βγεις, κατέβα τα σκαλιά που οδηγούν νοτιοδυτικά και στη νέα οθόνη πλησίασε και άνοιξε το φέρετρο που βλέπεις εκεί. Μέσα είναι ο Bruno (ο δεύτερος πελάτης σου), που σου πετά μία κούπα, την οποία και παίρνεις. Ανέβα τώρα ξανά τις σκάλες επάνω - σε φωνάζει η Meche. Ανεβαίνεις επάνω και σου μιλά το άγαλμα που βρίσκεται πάνω από την πόρτα. Βλέπεις μία cutscene και καταλαβαίνεις ότι, για να φτάσουν οι φίλοι σου στον άλλο κόσμο, πρέπει να έχουν τα εισιτήριά τους. Μίλησε στο άγαλμα και πες τις: 1,1,1,1,1. Κάνε κίνηση για να φύγεις και το άγαλμα θα σου δώσει ένα σημείωμα που έχει για εσένα. Αφού το διαβάσεις, κατέβα ξανά τις σκάλες και μπες στο κτίριο όπου είναι ο Glottis. Μπες ξανά στην κουζίνα και χρησιμοποίησε την κούπα που σου πέταξε ο Bruno στην κρεμάστρα για κούπες που βρίσκεται στο δεξί μέρος του νεροχύτη. Τέλος, χρησιμοποίησε το πανάκι στην τοστιέρα και παρακολούθησε άλλη μία cutscene, όπου ο Glottis γιατρεύεται και όλοι μαζί φτάνετε στην παλιά και γνώριμη...

RUBACAVA

Στην οθόνη όπου είσαι, προχώρησε λίγο πίσω και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Φτάνεις στο σταυροδρόμι. Ακολούθησε το δρόμο που πηγαίνει δεξιά. Φτάνεις στο λιμάνι και σου μιλά ο καπετάνιος Velasco. Του λες για το πλοίο που βρήκες, που συμπτωματικά είναι το παλιό δικό του πλοίο, και πηγαίνει να το βρει. Πάρε το μπουκάλι που έχει το καράβι-μινιατούρα μέσα του (αυτό που είναι δίπλα στην καρέκλα) και πήγαινε στο Blue Casket. Μπες στην κουζίνα του και χρησιμοποίησε το μπουκάλι με τη μινιατούρα στο βαρέλι που βλέπεις εκεί. Βγες έξω - σου μιλά η Olivia. Θα έρθει μαζί σου. Φύγε από το Blue Casket και πήγαινε στο σπίτι του Toto. Ανοιξε το ντουλαπάκι που βρίσκεται στον αριστερό τοίχο, για να πάρεις ένα μπουκαλάκι με liquid nitrogen. Φύγε τώρα από το σπίτι του Toto και πήγαινε εκεί όπου άφησες τον Glottis και τη Meche. Δώσε στον Glottis το μπουκάλι με τη μινιατούρα, που τώρα είναι γεμάτο με υγρό. Φεύγει. Οταν γυρίσει, μίλησέ του. Τον αηδιάζεις τόσο που βγάζει ΟΛΑ όσα ήπιε. Προχώρησε τώρα προς την πόρτα του δωματίου όπου είναι μέσα το bonewagon και χρησιμοποίησε το μπουκάλι με το liquid nitrogen στα "υγρά" που μόλις έβγαλε ο Glottis. Τα παγώνεις. Τώρα πήγαινε πίσω από το bonewagon και αφόπλισε την παγίδα. Μετά από άλλη μία cutscene, βρίσκεσαι ξανά στο...

EL MARROW

Μόλις μπεις στο El Marrow, σε πιάνουν οι στρατιώτες του Salvador και σε πηγαίνουν σε αυτόν. Μετά την cutscene, πλησίασε το νεκρό σώμα και πάρε από αυτό το χέρι του. Πλησίασε τον κάδο σκουπιδιών και πάρε από μέσα τη φωτογραφία που βρίσκεις εκεί. Μίλησε στην Eva και στη συνέχεια στη Meche. Η Meche φεύγει. Χρησιμοποίησε το χαρτί που σου έδωσε το άγαλμα στο ναό των Αζτέκων πάνω στο περιστέρι και μετά χρησιμοποίησε πάνω στο περιστέρι τη φωτογραφία που βρήκες στον κάδο των σκουπιδιών. Βλέπεις μία cutscene όπου το περιστέρι πηγαίνει το μήνυμα που του έδωσες στον Bowsley, τον έμπορο όπλων του Hector Lemans, ο οποίος τρομάζει διαβάζοντάς το και φεύγει από το γραφείο του.

Οταν πάρεις ξανά τον έλεγχο του παιχνιδιού, βγες από το δωμάτιο και πήγαινε μία οθόνη νότια. Βλέπεις τον Glottis να παίζει με το τηλεκοντρόλ του bonewagon και του το παίρνεις. Τώρα ανέβα στη σκάλα στα αριστερά και, στη νέα οθόνη, ανέβα στη σκάλα που βρίσκεται βόρεια. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με δύο κλόουν. Μίλησέ τους και πες την 1. Τώρα κατέβα τη σκάλα που βρίσκεται στα δεξιά, για να κρυφακούσεις τι λένε. Ανέβα ξανά επάνω και πάρε τον καφέ από το τραπεζάκι στο νότιο μέρος της οθόνης. Τώρα ανέβα στη σκάλα που βρίσκεται πίσω από τους κλόουν και, αφού ανέβεις, χύσε πάνω τους τον καφέ. Πήγαινε και άφησε τον καφέ εκεί από όπου τον πήρες και ανέβα ξανά στη σκάλα. Κάνε ένα βήμα πίσω και τράβηξε το "σκοινί" που βλέπεις εκεί. Στη συνέχεια ενεργοποίησε το μηχάνημα - βλέπεις ότι είναι μηχάνημα που φτιάχνει χιόνι. Βάλε μέσα στο μηχάνημα το χέρι που έχεις και μετά πάρε το. Κατέβα κάτω και μπες στην πόρτα δεξιά. Σε βάφουν σαν κλόουν. Γύρισε εκεί όπου είναι ο Glottis και πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Πλησίασε το τούνελ που είναι πάνω δεξιά και χρησιμοποίησε μέσα του το μηχάνημα που φτιάχνει χιόνι. Μπαίνεις μέσα μαζί με τον Glottis και, καθώς προχωράτε, σας επιτίθεται ένας κροκόδειλος. Προχώρησε το αυτοκίνητο όσο πιο μπροστά μπορείς και, όταν φτάσεις σε σημείο να μην μπορείς να προχωρήσεις άλλο, πάρε το τηλεκοντρόλ που ανεβοκατεβάζει το bonewagon και χρησιμοποίησέ το για να σηκώσεις το bonewagon. Αφού το σηκώσεις, βάλε το στο inventory και πάτησε το ENTER για να πηδήξεις απέναντι, στις σανίδες που υπάρχουν εκεί. Προχώρησε στην άλλη άκρη της σανίδας - βλέπεις τον κροκόδειλο να γυρνά και να σε κοιτά. Αμέσως, χρησιμοποίησε το τηλεκοντρόλ για να χαμηλώσεις το bonewagon. Ετσι πιάνεις την ουρά του κροκόδειλου κάτω από αυτό. Τώρα κατέβα και πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Βρίσκεσαι έξω από ένα σπίτι με πολλά φυτά. Μπες και χρησιμοποίησε το δρεπάνι σου στο "κουβάρι" που υπάρχει πάνω από την πόρτα. Το βγάζεις και βρίσκεις ένα καμπανάκι από κάτω του. Βγες έξω και μπες ξανά μέσα. Ο Bowsley σου δίνει ένα πιστόλι και ένα κουτί με σφαίρες για αυτό.

Οταν πάρεις ξανά τον έλεγχο του παιχνιδιού, ανέβα στη σκάλα στα αριστερά και στη νέα οθόνη



Σε αυτό το σημείο πέφτει το εισιτήριο του Salvador.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE RESTORATION OF ERATHIA
Epic Battles of Strategy and Tactics
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
3DO
NEW WORLD COMPUTING®
Heroes of Might and Magic ®
©1998 The 3DO company. All rights reserved. http://www.ubisoft.com, http://www.3do.com
ANAMORPHOSIS 8674200
σε επιλεγμένα
computer shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr
3DO™
Ubi Soft
MICROSTAR SOFTWARE
©1999 3DO™ entertainment. ©1999 Ubisoft™ entertainment



Στον πίνακα πίσω σου πρόσεξε ποιο είναι το νούμερο που εμφανίζεται για πρώτη φορά.

ανέβα τη σκάλα στα δεξιά. Βγαίνεις μέσω μιας μυστικής πόρτας στο καζίνο. Αν θες, μπες στην πόρτα αριστερά (τουαλέτα), για να δεις τι γίνεται. Αφού βγεις, προχώρησε μία οθόνη αριστερά και θα δεις τον επιστάτη (τον είχες γνωρίσει τον πρώτο χρόνο) να είναι φύλακας σε ένα ασανσέρ. Μίλησέ του και μετά μίλησέ του ξανά. Από ό,τι φαίνεται, πρέπει να βρεις άλλα ρούχα. Κατέβα τις σκάλες που οδηγούν στους κουλοχέρηδες και μίλησε στον τύπο με την καμπαρντίνα (είναι πράκτορας του Salvador). Μίλησέ του άλλες δύο φορές και στη συνέχεια μίλησε στη Meche (βρίσκεται στα δεξιά). Δεν καταλαβαίνει ποιος είσαι και σε βρίζει. Μίλησέ της ξανά - σου δίνει ένα σεντόνι. Χρησιμοποίησέ το πάνω στον τύπο που είναι μπροστά στη Meche (είναι ο Charlie). Γρήγορα, μίλησε στον πράκτορα του Salvador και, ύστερα από ακόμα μία cutscene, μπες στην τουαλέτα για να αλλάξεις ρούχα. Τώρα ξαναμίλησε στον επιστάτη και, όταν σου κάνει μια ερώτηση που έχει ως απάντηση έναν αριθμό, πρόσεξε τον αριθμό που εμφανίστηκε τελευταίος στον πίνακα πίσω σου και δώσε του αυτόν ως απάντηση.

Αφού ανέβεις επάνω, χτύπησε την πόρτα που βλέπεις εκεί. Ο Hector Lemans βγαίνει, σε βλέπει και, προτού προλάβεις να κάνεις την παραμικρή κίνηση, σου κλείνει την πόρτα στα μούτρα. Μίλησε στο ζευγάρι που είναι εκεί (είναι ο Celso και η γυναίκα του) και πες τις: 2,3,3,3,3 (τους πείθεις να αγοράσουν τα εισιτήρια του Hector). Επειτα από λίγο ο Hector βγαίνει έξω και, ύστερα από άλλη μία cutscene, όπου ο Hector πέφτει από μία πολυκατοικία, βρίσκεσαι στην οροφή του πρώην DOD. Προχώρησε λίγο δεξιά για να ανέβεις τη σκάλα και, αφού ανέβεις στην ταράτσα, πλησίασε το χέρι της φωτεινής πινακίδας (γυναίκας). Εκεί όπου συνδέεται η φωτεινή πινακίδα με το κτίριο υπάρχει μία ρωγμή. Χρησιμοποίησε σε αυτή το μηχάνημα που δημιουργεί χιόνι και κατόπιν χρησιμοποίησε και πάλι σε αυτή το κουτί με τις σφαίρες για το όπλο σου. Φυτρώνουν φυτά και η πινακίδα πέφτει με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορείς να περάσεις στην απέναντι πολυκατοικία. Ανέβα λοιπόν τη σκάλα αριστερά - περνάς στην απέναντι πολυκατοικία, όπου βρίσκεις τα αληθινά εισιτήρια. Επειτα από μία cutscene όπου τελικά η Olivia αποδεικνύεται εχθρός σου, μεταφέρεσαι στην...

EL MARROW'S GRAVEYARD

Μόλις πάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, φύγε μακριά από το αυτοκίνητο και πλησίασε το θερμοκήπιο που βλέπεις πάνω στο λόφο. Μπες μέσα: Ο Hector σε πυροβολεί στην καρδιά και εσύ αρχίζεις να ανθίζεις. Μόλις βγεις έξω, χρησιμοποίησε το liquid nitrogen στο σημείο όπου αρχίζουν να βγαίνουν τα λουλούδια και σώνεσαι. Αφού σωθείς, προχώρησε προς το αυτοκίνητο και συγκεκριμένα προς την ανοιχτή πόρτα του. Βλέπεις το κεφάλι του Salvador. Μίλησέ του - σου λέει ότι υπάρχει ένα όπλο στο πορτμπαγκάζ του αμαξιού του, αλλά πρέπει να βρεις το σώμα του για να το ανοίξεις, γιατί εκεί έχει το κλειδί. Η Olivia σας καταλαβαίνει και ο Salvador χρησιμοποιεί έναν ειδικό μηχανισμό στο δόντι του - τη σκοτώνει, αλλά πεθαίνει και ο ίδιος. Τώρα πλησίασε τη βαλίτσα και άνοιξέ την. Βρίσκεις το δρεπάνι σου. Εκτός αυτού, πετάγεται και ένα εισιτήριο έξω από τη βαλίτσα και πηγαίνει στα απομεινάρια του Salvador. Πλησίασε και πάρε το. Πήγαινε τώρα πίσω από το θερμοκήπιο. Βγάλε το εισιτήριο του Salvador και άρχισε να γυρίζεις εδώ κι εκεί. Οταν αυτό αρχίσει να κουνιέται, σημαίνει ότι είσαι κοντά στο σώμα του Salvador. Προχώρησε προς την κατεύθυνση που σου δείχνει το εισιτήριο και κάποια στιγμή αυτό θα πέσει στο χώμα. Σκάβεις με το δρεπάνι σου και βρίσκεις το σώμα του Salvador. Ψάξε το και θα βρεις το κλειδί του πορτμπαγκάζ του. Πήγαινε τώρα στο αυτοκίνητο και χρησιμοποίησε το κλειδί στο πορτμπαγκάζ. Παίρνεις ένα όπλο. Πήγαινε στη δεξαμενή και χρησιμοποίησε σε αυτήν το όπλο. Ακούς τις φωνές του Hector. Τέλος, πλησίασε το θερμοκήπιο και προσπάθησε να ανοίξεις την πόρτα. Μόλις τελείωσες το παιχνίδι. VIVA LA REVOLUTION!!!

PC



Χρησιμοποιώντας το liquid nitrogen πάνω σου, γλιτώνεις από βέβαιο (δεύτερο) θάνατο.



Από το πολύ καλό τέλος του παιχνιδιού.


BIG CITY
The Computer SuperStore®
ΕΛΑΤΕ ΣΕ ΕΝΑΝ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ..!!
DVD VIDEO
CITY OF ANGELS 7.300
THE GAME 7.800
LOST IN SPACE 8.300
ZORO 8.600
HELLRAISER 6.700
Η Μεγαλύτερη Συλλογή απο CDRoms-Playstation DVDRoms-Joysticks Βρίσκεται Εδώ!!
BALDURS GATE 9.300
LIATH 9.300
HALF-LIFE 9.800
SETTLERS 9.300
SIMCITY 3000 9.000
THIEF 9.300
STARWARS 10.900
FIFA 99 9.200
MAYDAY 7.500
TESTDRIVE5 9.800
APACHE 9.300
ΤΟΜΗ 17.900
ENGARTA 99 14.850
ΜΕΓΑΛΟ ΛΕΞΙΚΟ 22.000
2002 22.000
PC PROPAD 6 4.800
SIDEWINDER 7.000
SIDEWINDER 10.400
SIDEWINDER Freestyle Pro 18.400
LEGO LOGO 8.600
LEGO CREATOR 9.000
LEGO CHESS 8.600
PC TOP DRIVE 20.400
DOMINATOR 9.100
NBA 99 12.900
RALLY 6.000
TOMB RAIDER III 14.200
WILD 9 6.000
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α 18% (ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΟΣΦΕΡΟΜΕΝΑ ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΑΛΛΗ ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Computers Notebooks Βιβλία Η/Υ
Εκτυπωτές Scanners Service
Multimedia Αναλώσιμα Τιτλοι CD
Περιφερειακά Internet Κινητή Τηλ.
1. ΑΘΗΝΑ: Λ.Καβάλας 260 Χαϊδάρι Τηλ:5322.966 Fax:5816.522
2. ΑΘΗΝΑ: Λ.Αλεξάνδρας 48 Τηλ:8211.117 Fax:8212.484
3. ΑΘΗΝΑ: Λ.Κηφισίας 286 Χαλάνδρι Τηλ:6848.007-8 Fax:6848.006
4. ΓΛΥΦΑΔΑ: Λ.Βουλαγμένης 65 Τηλ:9635.240 Fax:9635.241
5. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αγίων Πάντων 9 Τηλ:031-548746 Fax:031-548724
6. ΠΥΡΓΟΣ ΗΛΕΙΑΣ: 28ής Οκτωβρίου 86 Τηλ:0621-23691 Fax:0621-23692
7. ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: Δημοκρατίας 17 Τηλ:081-346048 Fax:081-283957
8. ΠΑΤΡΑ: Α.Αντρεα 58 Τηλ:061-624545 Fax:061-624546
9. ΙΩΑΝΝΙΝΑ: Φωτ Τζαβέλα 20 Τηλ:0651-72810 Fax:0651-70533
10. ΚΟΡΙΝΘΟΣ: Αδειμάντου 28 Τηλ:0741-80433
11.ΚΑΛΑΜΑΤΑ: Αρτέμιδος κ Κλαδά 2 Τηλ:0721-95121-95122 Fax:0721-86826
12. ΒΟΛΟΣ: ΕΛ.Βενιζέλου 3Δ Τηλ:0421-24245 Fax:0421-25251
13. ΚΕΡΚΥΡΑ: Μ.Μεθοδίου 10 Τηλ:0661-46470 Fax:0661-46195
14. ΛΑΡΙΣΑ: Παπακυριαζή 21 Τηλ:041-531333
15. ΡΟΔΟΣ: Αννης Μαρίας 86 Τηλ:0241-30890 0241-31085 Fax:0241-31286
16. ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ ΚΡΗΤΗΣ: Μελετίου Μεταξάκη 3 Τηλ:0842-8625 0842-8626 0842-8627
NEW Http: //www.hol.gr/business/bcc - e-mail: bcc_ca@hol.gr
THE COMPUTER SUPERSTORE ΚΑΙ SUPERSTORE ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝΤΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ BIG CITY CORPORATION AEBE
INTEL® ΚΑΙ PENTIUM® ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΜΕΝΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΗΣ INTEL CORPORATION

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Δύο καλοί μου φίλοι, οι Βαγγέλης Κράτσας και Γιάννης Φεταλίδης, έχουν ανακαλύψει τελευταία το μαγικό κόσμο του Magic: The Gathering και δεν κάνουν τίποτε άλλο παρά να κυκλοφορούν με τραπουλόχαρτα στην τσέπη και, όποτε βρουν ευκαιρία, κάθονται και παίζουν. Επαιξα μία φορά, έτσι, για να πάρω μια μυρωδιά, αλλά προσωπικά το παιχνίδι δεν με ενθουσίασε. Θεωρούσα λοιπόν ότι απλά τα παιδία παίζει, που λένε, αλλά τελικά ανακάλυψα ότι δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να αγοράζουν πανάκριβες κάρτες (μέχρι και 120.000 δρχ. η μία, παρακαλώ), γιατί συναγωνίζονται για το ποιος θα φτιάξει το πιο δυνατό deck, ώστε να κερδίσει τον άλλον!

Εμαθα ότι το αγαθό αυτό παιχνίδι στηρίζεται στο ποιος έχει τα περισσότερα λεφτά για να αγοράσει τις πιο ακριβές κάρτες και να φτιάξει έτσι το ισχυρότερο deck, αφού αυτό θα του δώσει πλεονέκτημα απέναντι στον αντίπαλό του. Είναι δηλαδή το πρώτο παιχνίδι, από ό,τι ξέρω, που δεν στηρίζεται στην αρχή του κοινού περιβάλλοντος για όλους τους παίκτες, όπως συμβαίνει με όλα τα βασικά παιχνίδια και αθλήματα, αλλά στο ποιος έχει τα περισσότερα λεφτά!!! Ωραίο παιχνίδι διάλεξαν...

(Αντρίκο, δεν ενημερώνεις όμως τους αναγνώστες σου για το παιχνιδάκι που έχεις βρει τελευταία και λέγεται "αγοράζουμε πέντε στερεοφωνικές τηλεοράσεις 60 ιντσών, μία για κάθε δωμάτιο του σπιτιού μας, 25 ηχεία surround, 3-4 videos για να μπορούμε να γράφουμε ταυτόχρονα από διαφορετικά κανάλια, αν χρειαστεί κ.ο.κ. - Βαγγέλης Κράτσας)

Αφού λοιπόν έβγαλα τη χολή μου, όπως ήθελα τόσο καιρό, περνώ αμέσως στα γράμματά σας.

THIEF: THE DARK PROJECT

Εγραφα στο review μου στο προηγούμενο τεύχος ότι κατά τη γνώμη μου ένα από τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού, το οποίο μάλιστα κατέτασσα τρίτο και τελευταίο στο ειδικό κεφάλαιο ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ, είναι ότι: "...τέλος, θα ήθελα να μπορούσα να δίνω όποιο όνομα θέλω εγώ στα διάφορα saves. Το ότι παίρνουν αυτόματα το όνομα της αποστολής όπου είσαι δεν λέει και πολλά πράγματα, αφού πάλι δεν μπορείς να καταλάβεις ακριβώς ποιο save είναι ποιο".

Οπως όμως επισημαίνει ο φίλος της στήλης ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΡΑΓΚΟΥΔΑΚΗΣ, τελικά μπορείς να δώσεις ό,τι όνομα εσύ θέλεις ως εξής: Επιλέγοντας SAVE, κάνεις κλικ σε μία από τις ειδικές θέσεις σωσίματος. Τώρα αυτή φωτίζεται ολόκληρη πράσινη και καταγράφονται αυτόματα η θέση και ο χρόνος του παιχνιδιού ως όνομα. Στη συνέχεια, αντί να να κάνεις κλικ στο SAVE για να σώσεις τη συγκεκριμένη θέση, μπορείς να πατήσεις όποιο γράμμα θέλεις ή και το Backspace πλήκτρο, για να φύγει το επιλεγμένο όνομα του παιχνιδιού και να γράψεις όποιο εσύ επιθυμείς.

Το δοκίμασα και, ναι, μα τον Shodan, έχει απόλυτο δίκιο. Καλά, το manual έτσι κι αλλιώς δεν γράφει τίποτα, αλλά πώς στο καλό μού ξέφυγε κάτι τέτοιο; Γιατί έχω ακόμη την αίσθηση ότι το δοκίμασα, αλλά δεν λειτούργησε. Μήπως το ενεργοποιεί το patch του παιχνιδιού που πέρασε ή ισχύει έτσι κι αλλιώς; Εν πάση περίπτωση πρόκειται για αβλεψία μου και σας ζητώ, έστω και εκ των υστέρων, συγγνώμη.

RIVEN

Πότε μην πεις ποτέ. Πίστευα ότι τα είχα βρει όλα στο Riven, ότι τα είχα δει όλα και ότι είχα γράψει την τελειότερη λύση που είναι δυνατόν να γραφτεί.

Μέχρι που ύστερα από πολύ καιρό ξανασυναντήθηκα με ένα παλιό μου φίλο, τεχνικό σε ναυτιλιακή εταιρία, τον ΣΠΥΡΟ ΓΙΑΝΝΟΓΛΟΥ. Εκεί που κουβεντιάζαμε μου είπε ότι έχει ξεκινήσει εδώ και κάμποσο καιρό να παίζει το Riven και πως κατόρθωσε να ανοίξει το ξύλινο Whark-σκάλα από τη μεριά του δάσους. Στην αρχή δεν το έπιασα αμέσως. Επειτα από λίγο, όταν συνειδητοποίησα ακριβώς τι μου είχε πει, σηκώθηκα σαν τρελός, πήρα το παιχνίδι από το ράφι, το έκανα install, πέρασα και τα αναλυτικά saves που έχω κρατήσει και αμέσως φόρτωσα τη συγκεκριμένη θέση. Μου έδειξε τι είχε κάνει και τρελάθηκα. Πολύ απλά, τόσο καιρό που το έπαιζα και το ξανάπαιζα δεν είχα βρει καθόλου το σημείο αυτό: ότι μπορείς δηλαδή να ανοίξεις το ξύλινο Whark-σκάλα και από τη μεριά του δάσους, με αποτέλεσμα να γλιτώνεις έτσι ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ δρόμο.

Τι κάνεις; Βλέποντας το ξύλινο Whark-σκάλα περίπου από την αρχή της λιμνούλας, θα παρατηρήσεις ότι δεξιά και αριστερά σου υπάρχουν δύο αντικείμενα σαν κολοκύθες. Κάνε κλικ στη δεξιά, στο άνω μέρος της, και ενεργοποιείς έναν διακόπτη. Και, ω! του θαύματος, το ξύλινο Whark-σκάλα ανοίγει μπροστά σου. Τόσο απλό!!!

Η ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΖΩΧΟΥ ρωτά πώς βάζεις τον κωδικό στο τηλεσκόπιο στο τέλος του ίδιου παιχνιδιού. Νόμιζα ότι είναι προφανές, αλλά φαίνεται ότι για μερικούς φίλους δεν είναι. Γράφω λοιπόν στη λύση που δημοσιεύτηκε στο ειδικό περιοδικό "PC Games", που κυκλοφόρησε το καλοκαίρι που πέρασε, τα εξής:

"...Στο ημερολόγιο της Catherine έχεις βρει έναν κωδικό, όπως εξάλλου σου λέει και η ίδια όταν την ελευθερώνεις. Τα σύμβολα αυτού του κωδικού είναι όλα νούμερα από το 1 ως το 5. Πάτησε τα κουμπιά στο έδαφος με τη σειρά που ορίζουν τα νούμερα του κωδικού. Είπαμε ότι ο κωδικός αυτός είναι διαφορετικός σε κάθε παιχνίδι (random). Η μέτρηση αρχίζει από τα αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάς. Αφού βάλεις σωστά τους κωδικούς, κάνε κλικ στο χερούλι και θα ανοίξεις το σκέπαστρο. Γύρισε στην κανονική θέα..."

Με αυτό εννοώ ότι, αν ο κωδικός είναι 2,2,3,5,1, τότε εσύ πάτησε τα



MIGHT & MAGIC 6




Στο σημείο αυτό πρέπει να στέκεσαι και να κάνεις κλικ στην κολοκύθα δεξιά σου.

κουμπιά στο έδαφος, μετρώντας από τα αριστερά όπως κοιτάς προς τα δεξιά, ΜΙΑ φορά το κουμπί 2, άλλη ΜΙΑ φορά το κουμπί 2, ΜΙΑ φορά το κουμπί 3, ΜΙΑ φορά το κουμπί 5 και, τέλος, ΜΙΑ φορά το κουμπί 1.

Ο ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΟΥΚΗΣ ρωτά πώς ακριβώς βρίσκεις στο ίδιο παιχνίδι την αντιστοιχία των αριθμών μας με αυτούς του Riven πάνω από το 10, αφού μέχρι εκεί τους βρίσκεις από το ξύλινο παιχνίδι με το Whark-κρεμάλα. Η απάντηση είναι πράγματι πολύ απλή, αλλά έρχεται ως απόρροια της παρατηρητικότητας που πρέπει να δείχνει συνέχεια ο παίκτης που προσπαθεί να λύσει το παιχνίδι. Από τα βιβλία μαθαίνεις ότι το 5 είναι η βάση των αριθμών στον κόσμο του Riven. Με αυτή την πληροφορία στο μυαλό πρέπει να καταγράψεις τα σύμβολα των αριθμών 1-10 που μαθαίνεις από το ξύλινο παιχνίδι με το Whark-κρεμάλα και να τα παρατηρήσεις προσεκτικά. Ετσι θα δεις ότι ο αριθμός 5 (1x5=5) προκύπτει αν στρέψεις αριστερόστροφα ή δεξιόστροφα κατά 90 μοίρες το σύμβολο του αριθμού 1. Αντίστοιχα θα παρατηρήσεις ότι ο αριθμός 10 (2x5=10) προκύπτει αν στρέψεις αριστερόστροφα κατά 90 μοίρες το σύμβολο του αριθμού 2. Αρα η αριστερόστροφη στροφή ισχύει και για τον αριθμό 1, ασχέτως του ότι λόγω της συμμετρίας αυτός προκύπτει και με δεξιόστροφη στροφή. Ετσι καταλήγουμε ότι ο αριθμός 15 (3x5=15) προκύπτει στρέφοντας αριστερόστροφα κατά 90 μοίρες το σύμβολο του αριθμού 3, ενώ ο αριθμός 20 (4x5=20) προκύπτει στρέφοντας αριστερόστροφα κατά 90 μοίρες το σύμβολο του αριθμού 4. Επίσης σημείωσε ότι οι αριθμοί 6-9 προκύπτουν αν στο σύμβολο του αριθμού 5 προσθέσεις το σύμβολο των αριθμών 1-4.

Ακριβώς το ίδιο ισχύει για τους αριθμούς 11-14, δηλαδή αυτοί προκύπτουν αν στο σύμβολο του αριθμού 10 προσθέσεις το σύμβολο των αριθμών 1-4, ενώ οι αριθμοί 16-19 προκύπτουν αν στο σύμβολο του αριθμού 15 προσθέσεις το σύμβολο των αριθμών 1-4. Τέλος, οι αριθμοί 21-24 προκύπτουν αν στο σύμβολο του αριθμού 20 προσθέσεις το σύμβολο των αριθμών 1-4. Νομίζω ότι τα δεδομένα είναι σχετικά απλά, αν φυσικά προσέξεις τη μεταξύ τους σχέση.

PANDORA DIRECTIVE

Ο ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΟΥΚΗΣ ρωτά πώς περνά το Fireball chamber στην ένατη μέρα, τονίζοντας ότι σε όποια έξοδο και αν πάει, αυτή είναι κλειστή. Φυσικά και δεν είναι έτσι, απλά οι προγραμματιστές σκέφτηκαν κάτι απλό: Πώς να τιμωρήσουμε τους παίκτες που κάνουν συνέχεια saves και στο συγκεκριμένο δωμάτιο θα έκαναν το εξής: θα έσωζαν στην αρχή, θα έφταναν στη μία πόρτα και θα ήταν κλειστή, θα έκαναν restore την αρχική θέση και θα πήγαιναν να δοκιμάσουν την άλλη πόρτα κ.λπ.;

Απλά λοιπόν έφτιαξαν μια ρουτίνα με την οποία η πόρτα από όπου πρέπει να περάσεις σχεδιάζεται ξανά κάθε φορά που μπαίνεις στο δωμάτιο αυτό, και φυσικά μια τέτοια περίπτωση είναι η διαδικασία save/restore. Ετσι, η μοναδική δυνατότητα που έχεις είναι να περάσεις από όλες τις πόρτες χωρίς να κάνεις κανένα save, κάτι που τελικά δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο.

MIGHT & MAGIC 6

Στο προηγούμενο τεύχος, στη στήλη της αλληλογραφίας δημοσιεύτηκε το γράμμα του φίλου ΓΙΩΡΓΟΥ, χωρίς επώνυμο, που ανάμεσα στα άλλα ζητά κάποια hints για το παιχνίδι αυτό. Καταρχήν να τονίσω ότι όσοι θέλετε βοήθεια για κάποιο adventure ή RPG πρέπει να στέλνετε ξεχωριστό γράμμα στη στήλη αυτή και να μη γράφετε ένα κοινό γράμμα για όλες τις στήλες.

Ρωτά λοιπόν πού είναι το κλειδί για τον πύργο στο New Sorpigal. Εννοεί προφανώς τον Dragon Tower. Απλά δεν υπάρχει κλειδί για αυτό τον πύργο. Αν θυμάμαι καλά, πρέπει να ξέρεις το spell Fly και να πετάξεις καταπάνω του, ώστε να τον κάνεις reset (ίσως υπάρχει και κάποιο κουμπί που πατάς), αφού όμως σου αναθέσουν το σχετικό quest στο Frozen Highlands. Σημείωσε επίσης ότι το Fly spell θα αγοράσεις στο Free Haven, όπου υπάρχει το μαγαζί που πουλά την άδεια για το σχετικό Guild (Air) αλλά και αυτό που πουλά spellbooks για όλα τα Air Magic spells.

Ο ίδιος ρωτά επίσης πού βρίσκει και πώς παίρνει το Chime of Harmony. Στο Temple of Baa, αφού κερδίσεις την τρομερή μάχη με τους σκελετούς, γύρισε στο κυρίως δωμάτιο. Μπορείς να ανοίξεις την κυρίως πόρτα ανοίγοντας τις πόρτες με την εξής σειρά: north, east, south και, τέλος, west. Μέσα θα βρεις ένα chest που θα έχει ένα κλειδί για το άλλο bathhouse δωμάτιο. Πήγαινε σε αυτό και άνοιξε το chest που θα βρεις εκεί. Μέσα θα βρεις ένα treasure key. Πού είναι όμως το treasuere chest; Γύρισε στο μεγάλο altar και πήγαινε στο βορινό (north) ledge.

Σε μια γωνία υπάρχει μία ΑΟΡΑΤΗ πόρτα. Μπορείς να τη διακρίνεις αν κοιτάξεις υπό γωνία, οπότε θα δεις τα γραφικά να "τσακίζουν" λίγο. Αν θυμάμαι καλά, κολλώντας στους τοίχους, στο χάρτη του παιχνιδιού θα φανεί στο σημείο εκείνο λίγο από το κρυφό δωμάτιο. Μέσα στο δωμάτιο αυτό υπάρχει ένα chest όπου θα βρεις το Chime of Harmony και άλλο ένα treasure key για ένα αντίστοιχο δωμάτιο που υπάρχει στο νότιο ledge!

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC

Το μεγάλο αντίο της Sierra

Ξέφυγα από τους καρχαρίες
Και νίκησα τους τίγρεις
Μ' έφαγαν όμως
Οι κοριοί

Επιτάφιος για τον Μ.
του Μπέρτολτ Μπρεχτ

Αφιερωμένο εξαιρετικά σε όσους από εμάς μεγάλωσαν με τα παιχνίδια της Sierra, αλλά και στους δημιουργούς της, τους Roberta και Ken Williams.

Στο προηγούμενο άρθρο έγραφα για τις εξελίξεις στο χώρο των μεγάλων εταιριών παραγωγής: "...Τα προβλήματα όμως των Blizzard και Sierra δεν σταματούν εδώ. Το μέλλον και των δύο αυτών εταιριών είναι αβέβαιο, όσο τραγικό και αν ακούγεται ..." Ούτε μάντης να ήμουν. Μπορεί να αντιλαμβάνεσαι την εξέλιξη των πραγμάτων με την ανάλυση των δεδομένων και τη λογική, αλλά άλλο να το σκέφτεσαι και άλλο να το βλέπεις σε χρόνο μηδέν μπροστά σου.

Η μεγάλη είδηση κυκλοφόρησε τη Δευτέρα 22/2/99. Με απόφαση της νέας μητρικής εταιρίας, Havas SA, και της Cendant Software που διαχειρίζεται προς το παρόν τα συμφέροντα της εταιρίας στην Αμερική, τα ιδρυτικά γραφεία της Sierra στο Oakhurst της California έκλεισαν οριστικά, καταργώντας έτσι το τμήμα Yosemite Entertainment που λειτουργούσε εκεί και απολύοντας περίπου 150 υπαλλήλους. Ολα αυτά παρά τα αρχικώς συμφωνηθέντα μεταξύ της Cendant Software και Havas, της εταιρίας δηλαδή που τελικά αγόρασε τις Sierra και Blizzard!

Η είδηση έκανε το γύρο του κόσμου. ΕΚΛΕΙΣΑΝ ΤΑ ΙΔΡΥΤΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΗΣ SIERRA. ΤΟ ΟΡΙΣΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΑ 3D GRAPHICS COMPUTER GAMES.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά, όπως αυτά φωτίστηκαν



Η βασική σελίδα του site που έχουν ανεβάσει στο Internet οι απολυμένοι της Sierra.

από τις τελευταίες εξελίξεις. Στις 20 Νοεμβρίου 1998 επήλθε τελικά η συμφωνία μεταξύ της Cendant και της Havas Interactive, μιας γαλλικής εταιρίας, για την πώληση της εταιρίας Cendant Software, η οποία περιλαμβάνει τις εταιρίες Sierra On-Line, Blizzard Entertainment, Davidson & Associates και Knowledge Adventure, έναντι του ποσού των 985 εκατομμυρίων δολαρίων, από τα οποία τα 800 εκατομμύρια δολάρια δόθηκαν σε μετρητά με την υπογραφή της συμφωνίας και τα υπόλοιπα 185 εκατομμύρια δολάρια θα δοθούν σε έναν χρόνο. Η Havas Interactive είναι τμήμα της Havas, η οποία με τη σειρά της ανήκει στη Vivendi SA. Η τελευταία ασχολείται με τις τηλεπικοινωνίες, τις μεταφορές και τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης. Η εταιρία κατέχει ήδη το 50% της AOL France και είναι σημαντικός μέτοχος της Canal+, του μεγαλύτερου τηλεοπτικού δικτύου σήμερα στην Ευρώπη, περισσότερο γνωστή σε εμάς από την έκδοση των περίφημων Lacrousse multimedia dictionaries.

Καλώς ή κακώς η συμφωνία αυτή είδε τα φώτα της δημοσιότητας περί τα μέσα Ιανουαρίου. Το "PC Master" είναι από τα λίγα περιοδικά παγκοσμίως που παρουσίασαν στο τεύχος Φεβρουαρίου την είδηση αυτή.

Ο πρόεδρος της Cendant Software Chris McLeod ανακοίνωσε, αμέσως μετά την υπογραφή της συμφωνίας, ότι κανένα τμήμα των Sierra και Blizzard δεν θα πειραχτεί. Επίσης, επειδή η Havas Interactive δεν έχει γραφεία στην Αμερική, η Cendant Software θα διατηρήσει τη δομή της και απλώς θα αλλάξει το όνομά της. Ο ίδιος θα παραμείνει CEO της Cendant Software και η εταιρία θα συνεχίσει να λειτουργεί στα κεντρικά γραφεία στο Torrance στην California. Ολα όμως τα γραφεία της Cendat Software εκτός Αμερικής θα περάσουν απευθείας στον έλεγχο της Havas Interactive.

Με την αγορά της Cendant Software και των εταιριών που αυτή κατέχει, η Havas Interactive δεν επεκτείνει απλώς τις δραστηριότητές της στην Αμερική, αλλά γίνεται ένας από τους μεγαλύτερους παραγωγούς ψυχαγωγικού software στον κόσμο.

Παρά τα όσα όμως υποσχέθηκε ο Chris McLeod, τη Δευτέρα 22 Φεβρουαρίου ανακοινώθηκε το οριστικό κλείσιμο των ιστορικών γραφείων της Sierra στο Oakhurst. Τα γραφεία αυτά είναι τα ιδρυτικά της εταιρίας και δεν έπαψαν ποτέ να αποτελούν το κέντρο της επιχείρησης, παρά το γεγονός ότι σημαντικά τμήματα της Sierra μετακινήθηκαν σε άλλες πόλεις και περιοχές, και αυτό για λόγους εργασιακών σχέσεων των στελεχών της που δεν μπορούσαν να μετακινηθούν από τις δυτικές πολιτείες στις ανατολικές.

Εκτός όμως από τα ιστορικά αυτά γραφεία, έκλεισαν και τα γραφεία της Pyrotechnix στο Cincinnati του Ohio, της Synergistic στο Renton της Washington και της Books That Work στο Palo Alto της California. Ανέπαφα έμειναν μόνο τα εξής τμήματα της άλλοτε πανίσχυρης Sierra: το Berkeley Systems στο Berkeley της California, η Dynamix στο Eugene του Oregon και τα Impressions και Papyrus Design Group και τα δύο στην Boston της Massachusetts.

Οι επικεφαλής της "νέας" Sierra ανακοίνωσαν ότι τα τμήματα ανάπτυξης που διαλύθηκαν θα μεταφερθούν στα γραφεία του Bellevue στην Washington και ότι η αναδιοργάνωση αυτή θα διαρκέσει περίπου δύο μήνες.

Σημειώστε εδώ ότι τα γραφεία του Oakhurst, εκτός όλων των παλιών και ιστορικών κυκλοφοριών της εταιρίας, είχαν σχεδιάσει και τα

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Quest for Glory V, King's Quest VII, που μόλις κυκλοφόρησαν, το Police Quest: SWAT 2, ενώ ήδη δούλευαν τα Babylon 5, ένα space combat simulator, το Navy Seals, και το πολυαναμενόμενο multiplayer Role Playing Game Middle Earth, το περίφημο έργο του μοναδικού Tolkien.

Ηδη ανακοινώθηκαν οι εξής άμεσες αλλαγές στα εμπορικά σχέδια της εταιρίας:

1. Το project του Football Pro 2000 (Sports) εγκαταλείπεται οριστικά.

2. Το Middle Earth μεταφέρεται στο τμήμα της Washington, μια και ο Stephen Nichols, ο επικεφαλής παραγωγός του παιχνιδιού, δέχτηκε να μετακινηθεί στα γραφεία του Bellevue, ώστε να συνεχίσει το έργο του.

3. Προς το παρόν το project του Navy Seals παγώνει και στο εγγύς μέλλον θα αποφασιστεί η οριστική τύχη του.

4. Τελικά το Babylon 5 γλίτωσε την μπόρα και η Sierra ανακοίνωσε ότι θα το κυκλοφορήσει κανονικά.

Και τώρα τι θα ακολουθήσει, θα αναρωτηθεί ο καθένας από εμάς. Στέλεχος της Sierra αναφέρει χαρακτηριστικά για την όλη κατάσταση που έχει δημιουργηθεί μετά τις τελευταίες εξελίξεις: "... Η ψυχολογία, η συνολική ατμόσφαιρα βρίσκεται στο απόλυτο μηδέν, όπως ακριβώς πρέπει να είναι μετά μία πυρηνική καταστροφή!!! Τίποτα δεν έχει πια απομείνει, παρά μόνο πνεύματα που περιδιαβαίνουν τους διάφορους χώρους, διερωτώμενα γιατί νιώθουν τόσο δυνατό πόνο. Με την απόφασή τους σήμερα ξέσχισαν την καρδιά της εταιρίας..."

Μπροστά στην εξέλιξη αυτή ούτε ο πολύς Ken Williams μπόρεσε να παραμείνει σιωπηλός, όπως έκανε τα τελευταία δύο χρόνια. Ο άνθρωπος που φέρει την ευθύνη για το άδοξο αυτό τέλος της Sierra έγραψε ένα γράμμα το οποίο απέστειλε σε όλους τους πρώην υπαλλήλους της εταιρίας. Στο γράμμα του αυτό αναφέρεται σε όλους τους σημαντικούς σταθμούς της 20χρονης πορείας της εταιρίας. Αξιοσημείωτα είναι τα γραφόμενά του για την πώληση της Sierra στη CUC: "...Μας πρόσφεραν 90% πάνω από την αξία της εταιρίας στη συγκεκριμένη χρονική στιγμή και έτσι δεν μπορούσαμε να αρνηθούμε..."

Ενας γνήσιος, κυνικός οικονομικίστικος ρεαλισμός... Το όνειρο τόσων ανθρώπων, αλλά και το δικό του και της Roberta πουλήθηκαν γιατί τους έδωσαν το διπλάσιο της αξίας της εταιρίας. Κάθε όνειρο και ελπίδα φαίνεται τελικά ότι έχουν μία τιμή.

Δεν ξέρω, και εγώ που κρίνω τόσο αυστηρά τις πράξεις του, ίσως έκανα τα ίδια μπροστά σε 2 δισεκατομμύρια δολάρια. Αν και εξακολουθώ να πιστεύω ότι, όταν για οποιουσδήποτε λόγους κάνεις κάτι τέτοιο, παίρνεις το καπέλο σου και φεύγεις από το χώρο σαν κύριος και δεν κάθεσαι να μέμφεσαι, όπως έκανε ο Ken, την εταιρία στην οποία εσύ δέχτηκες να πουλήσεις το έργο όλων αυτών των χρόνων. Αν κάποιος φταίει που τα πράγματα κατέληξαν τόσο άδοξα, είσαι εσύ και κανείς άλλος. Με αυτή την έννοια θεωρώ ότι ο Ken Williams μας κοροϊδεύει, όταν ρίχνει όλη την ευθύνη στην CUC. Η ευθύνη είναι αποκλειστικά δική του και την εξαργύρωσε, όταν δέχτηκε να πουλήσει τη Sierra.

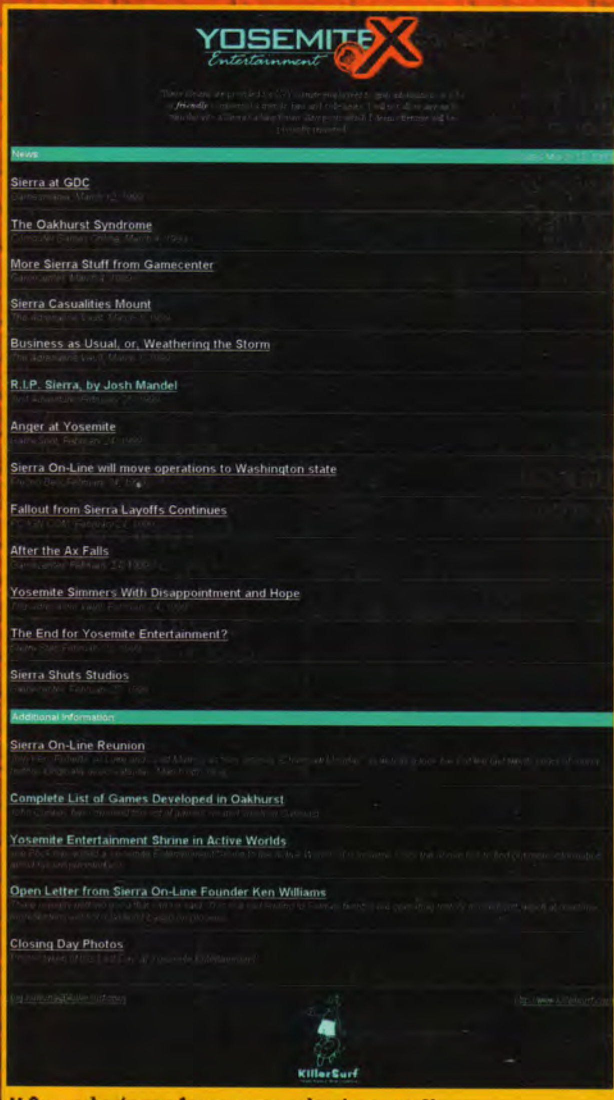
Ας ξαναγυρίσουμε όμως στις εξελίξεις που τρέχουν. Κατά την άποψή μου μπορεί να παραμείνουν αρκετά και σημαντικά στελέχη της Sierra, να συνεχίζουν να βγάζουν παιχνίδια με το όνομά της, αλλά τίποτα πια δεν θα είναι ίδιο με πριν. Ενα τεράστιο κεφάλαιο στην ιστορία των computer games έκλεισε οριστικά.

Περιμένω να δω την επόμενη κίνηση του Ken και της Roberta Williams. Πιστεύω ότι είναι η καταλληλότερη εποχή για να αρχίσουν μία νέα εταιρία. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί ήδη δεν έχουν ξεκινήσει κάποια τέτοια προσπάθεια. Είμαι απόλυτα βέβαιος ότι όλοι όσοι τους αγάπησαν και τους ακολούθησαν αυτά τα χρόνια, περιμένουν με αγωνία μία τέτοια κίνηση. Εκτός και αν συμβόλαια τους υποχρεώνουν να μείνουν "ανενεργοί" για μερικά χρόνια. Εν πάση περιπτώσει το μέλλον θα δείξει.

Οποιος θέλει να παρακολουθεί από κοντά τις εξελίξεις δεν έχει παρά να επισκεφθεί το site στο Internet που δημιούργησαν οι απολυμένοι της Sierra στο Oakhurst, στη διεύθυνση http://www.roboto.com.

Επίσης, μπορείτε να επισκεφθείτε το TALKSPOT στη διεύθυνση http://www.talkspot.com/events/sierrareunion και να παρακολουθήσετε μέσω του Internet και του Real Play Audio τις δύο δίωρες ζωντανές συναντήσεις που είχε ο Ken Williams ως συντονιστής της συζήτησης με τους Roberta Williams (ιδρύτρια της εταιρίας και δημιουργός των King's Quest), Al Lowe (δημιουργός των Leisure-Suit Larry), Scott Murphy (συνδημιουργός των Space Quest), στελέχη της TSN/INN, στελέχη του Realm και πολλούς υπάλληλους της εταιρίας, οι οποίες έγιναν στις 6 και 13 Μαρτίου. Δυστυχώς δεν πρόλαβα να τις ακούσω για να δω αν αναφέρθηκαν και σε πιθανές μελλοντικές εξελίξεις.

Σημειώστε εδώ ότι το TalkSpot είναι δημιούργημα του ίδιου του Ken Williams, είναι ένα on-line broadcast site στο Internet και αποτελούσε τη διακαή επιθυμία του. PC



Η θεματολογία του forum των απολυμένων της Sierra.

SEGA MEGA DRIVE

Οι θρύλοι δεν πεθαίνουν εύκολα

Το Sega Mega Drive -Genesis στην Αμερική- κυκλοφόρησε το δεύτερο μισό του 1989 αποσπώντας θετικότατες κριτικές και συγκεντρώνοντας όλα τα βλέμματα πάνω του. Ο κόσμος είχε μείνει έκθαμβος από την ταχύτητα και τις υψηλές αποδόσεις του. Ηταν το πρώτο 16-bit μηχάνημα και αποτέλεσε μεγάλη απειλή για το Super NES -Super Famicom στην Ιαπωνία- που κυκλοφόρησε έναν χρόνο αργότερα. Περισσότερα από 1.200 παιχνίδια έχουν φτιαχτεί για τη συγκεκριμένη κονσόλα, ενώ η SEGA δεν έχει σταματήσει ακόμα επίσημα την κυκλοφορία της.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Τα νούμερα μιλάνε μόνα τους. Στην Αμερική μόνο, τον Δεκέμβριο του 1995 είχαν πουληθεί 16 εκατομμύρια κομμάτια, ενώ σήμερα στην ίδια ήπειρο υπάρχουν περισσότερα από 25 εκατομμύρια κομμάτια. Γι' αυτόν το λόγο και η SEGA συνεχίζει την παραγωγή της συγκεκριμένης κονσόλας, αν και πολύ σύντομα αναμένεται να τη διακόψει επισήμως. Σε πολλά σημεία το Mega Drive ήταν κλάσεις ανώτερο του Super NES. Η CPU του ήταν αρκετά πιο γρήγορη, επιτρέποντας έτσι την επίτευξη απίστευτης ταχύτητας στα παιχνίδια. Η SEGA είχε επινοήσει τον όρο Sonic Technology μόνο και μόνο για να περιγράψει τη φοβερή ταχύτητα στα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για το Mega Drive και ειδικότερα για τη σειρά Sonic. Το Mega Drive, προκειμένου να αποτελέσει τη μόνη επιλογή του gamer, πλαισιώθηκε από μια σειρά περιφερειακών που το έκαναν τρομερά ελκυστικό στα μάτια των υποψήφιων αγοραστών. Ηταν η πρώτη κονσόλα που "φόρεσε"



Sega Mega Drive και Sega CD.



Golden Axe III. Αρκετά καλό game, αλλά προτιμήστε το πρώτο μέρος.

CD-ROM drive (ήχος υψηλής ποιότητας, ταχύτερα games, καλύτερα γραφικά), ενώ κυκλοφόρησε και σε φορητή έκδοση από τη SEGA Αμερικής με το όνομα Nomad, για να μπορούν οι φίλοι να διασκεδάζουν παντού με την αγαπημένη τους κονσόλα. Το Νοέμβριο του 1994 βγήκε το SEGA 32X, ένα add-on που έδινε περισσότερη δύναμη στο σύστημα με σκοπό να οδηγηθούν τα πράγματα προς τα 32-bit και να χτυπηθούν (όχι τόσο επιτυχημένα φυσικά) κάποιοι γνωστοί-άγνωστοι ανταγωνιστές. Τόσο το Sega CD όσο και το 32X δεν κυκλοφορούν πια. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της κονσόλας είναι: 16-bit Motorola, 68.000 CPU στα 7,8MHz, ένας δευτερεύων Z80 επεξεργαστής στα 4MHz για τον ήχο, 64KB RAM και 64 χρώματα στην οθόνη. Το Sega CD πρόσθετε 120KB cache για το μονής ταχύτητας CD-ROM, επιπλέον 6Mbit RAM και μια έξτρα 12MHz 68.000 CPU. Το 32X πρόσθετε δύο 32-bit RISC επεξεργαστές στα 23MHz, μια επιπλέον 16-bit 68.000 CPU στα 7,8MHz, 64KB μνήμης και τη δυνατότητα 32.768 χρωμάτων στην οθόνη.

Οπως είναι φυσικό, έχουν κυκλοφορήσει emulators και για το συγκεκριμένο μηχάνημα. Οι καλύτεροι αυτή τη στιγμή είναι οι Genecyst από την Bloodlust Software και KGen 98 από τους Steve Snake, Kode και Muzak Ltd, τις τελευταίες εκδόσεις των οποίων θα βρείτε στο συνοδευτικό CD του περιοδικού μας. Σημειώστε ότι κανένας από τους εν λόγω emulators δεν εξομοιώνει τα Sega CD και Sega 32X.

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Στο site **http://www.datasync.com/g̃man/emulator/genesis/gen.html** θα βρείτε direct downloads για τους δύο δημοφιλέστερους emulators (Genecyst και KGen), καθώς και μια αξιοπρεπή συλλογή από games που έχουν κυκλοφορήσει για το Mega Drive. Δυστυχώς, μια και η κονσόλα πουλιέται ακόμη, δεν υπάρχει πληθώρα από διαθέσιμα sites αποκλειστικά για αυτήν, ενώ όσα υπάρχουν, δύσκολα θα έχουν ROMs καθώς είναι προστατευμένα από copyrights και διάφορα άλλα σχετικά που κάνουν μόνο τους δικηγόρους ευτυχισμένους. Το site αυτό, αν και πρόχειρο, είναι από τα λίγα που διαθέτουν κάποια παιχνίδια, γι' αυτό προλάβετε προτού κλείσει και αυτό.

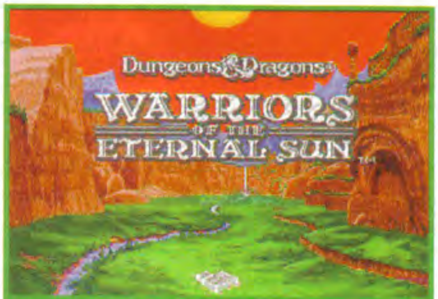


Daze Before Christmas: Ενα από τα πιο σπάνια παιχνίδια για το Mega Drive.



Sonic I: Ταχύτητα στο μάξιμουμ!

Το KGen 98 (v 0,4) αποτελεί μία από τις καλύτερες προτάσεις, μια και εξομοιώνει πλήρως το μηχάνημα τόσο στον ήχο όσο και στα γραφικά. Για να το τρέξετε, χρειάζεστε ένα P100 με 16MB RAM τουλάχιστον, κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει VESA (ανατρέξτε σε παλαιότερο συνοδευτικό CD για το Scitech Display Doctor που θα σας λύσει το πρόβλημα, αν δεν έχετε VESA support) 100% συμβατή με Sound-Blaster κάρτα ήχου και προαιρετικά joystick ή joypad. Στα θετικά του ξεχωρίσαμε την πολύ πιστή εξομοίωση του μηχανήματος (ήχος, γραφικά), το εύχρηστο GUI και τη δυνατότητα GameGenie (για cheats). Το Genecyst (v x,xx) είναι η δεύτερη πρόταση που έχουμε να σας κάνουμε. Και αυτό εξομοιώνει πολύ καλά το μηχάνημα, αν και ακόμα υστερεί σε μερικά σημεία έναντι του KGen όπως ο ήχος. Παρ' όλα αυτά είναι υπό συνεχή βελτίωση και σύντομα η επιλογή μεταξύ των δύο emulators θα είναι καθαρά αισθητικό θέμα. (Προσωπικά, πάντως, προτιμώ το Genecyst.) Θα χρειαστείτε ακριβώς την ίδια σύνδεση με το KGen για να τρέξετε τον emulator, ενώ στα θετικά σημεία του ξεχωρίζουν η πιστή εξομοίωση του μηχανήματος, το φοβερό του GUI (κοιτάξτε όλα τα μενού πολύ προσεκτικά, μια και έχει ΠΟΛΛΕΣ επιλογές) και η υποστήριξη του GameGenie (για τα κλασικά cheats). Τα αρνητικά του είναι ο ήχος, ο οποίος δεν είναι τόσο καλός όσο στο KGen, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν ακούγεται.



Ποιος είπε ότι τα RPGs είναι προνόμιο μόνο των PCs;


Pacmania και τα μυαλά στα κάγκελα.

Το λογότυπο της SEGA.


Και το Ghouls and Ghosts στο Mega Drive.

Μερικές συμβουλές της τελευταίας στιγμής: Αν μερικά παιχνίδια αρνηθούν να τρέξουν με τον έναν emulator, δοκιμάστε να τα τρέξετε με τον άλλο. Διαβάστε προσεκτικά τα readme αρχεία, προκειμένου να καταλάβετε πλήρως πού πρέπει να τοποθετήσετε τις ROMs και τη χρήση κάθε emulator. Προσέξτε αν δεν έχετε κάρτα που να υποστηρίζει VESA. Βεβαιωθείτε ότι τρέχετε τους emulators από καθαρό DOS (όχι DOS παράθυρο) και φυσικά... have fun.

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Εκτός από τους emulators στο CD του "PC Master" αυτό το μήνα θα βρείτε τρία games, αποκλειστικά για evaluation purposes. Αν δεν διαθέτετε δηλαδή τα original cartridges, θα πρέπει να τα κρατήσετε στο σκληρό σας δίσκο για 24 ώρες. Επειτα από αυτή την περίοδο θα πρέπει να τα σβήσετε ή να αγοράσετε το cartridge. Εμείς δεν φέρουμε καμία ευθύνη για το τι μπορεί να πάθει το σύστημά σας από τη χρήση των εν λόγω games (λίγο νομικό μπλα-μπλα δεν έβλαψε ποτέ κανένα). Τα παιχνίδια είναι τα Sonic I, Mutant League Football και Afterburner II.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Οσο και να προσπαθούν κάποιοι, δεν πρόκειται να πειράξουν τα αγαπημένα μας emulators. Θυμάστε τη μήνυση της Sony Computer Entertainment κατά της προγραμματιστικής ομάδας Connectix, που έχει φτιάξει τον VGS, έναν PSX emulator για τον Mac; Ο δικαστής που είχε αναλάβει την υπόθεση αποφάνθηκε ότι δεν είναι παράνομο να παράγεται και να πουλιέται λογισμικό που μιμείται τη συμπεριφορά κάποιου άλλου μηχανήματος. Είναι πλέον προφανές ότι παρά τους ισχυρισμούς των μεγάλων εταιριών οι emulators είναι νόμιμοι. Η χρήση τους βέβαια με εμπορικά παιχνίδια είναι άλλο θέμα, αν και εμείς πιστεύουμε ότι παιχνίδια 15 χρόνων πρέπει να απαλλαγούν πλέον από τέτοια κωλύματα.

Δυστυχώς για τους Amiga fans ο Lazarus έκλεισε και πάλι, αυτή τη φορά οριστικά. Το Lazarus Archive ήταν από τα πρώτα και πιο ενημερωμένα sites για την Amiga με downloads παιχνιδιών, προγραμμάτων, utilities και άλλο παρεμφερές λογισμικό. Ο λόγος που δόθηκε για το οριστικό κλείσιμο του site είναι η σημερινή κατάσταση στην emulation σκηνή, η οποία ενοχλεί τους ιδιοκτήτες του που προτιμούν να αποχωρήσουν. Δεν τους κατηγορούμε, καθώς υπάρχουν αρκετοί στενόμυαλοι.

Αλλο ένα πακέτο με κλασικά παιχνίδια σε μορφή emulation θα βγει για το PlayStation. Τη δόξα των Atari Classics ζήλεψε η Konami και θα κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία στις 15 Μαΐου το πακέτο Konami 80's Arcade Gallery, που θα περιλαμβάνει παλαιά, κλασικά games από τη δεκαετία του '80. Μεταξύ άλλων θα δούμε τα Contra, Yellow Camrh, Brian, Time Pilot και άλλα.

Η επίσημη σελίδα του Bleem ενημερώθηκε πρόσφατα με πληροφορίες για τον PSX emulator καθώς και με λίστες με τα παιχνίδια που έχουν δοκιμαστεί με το bleem και τα αποτελέσματα των δοκιμών. Επισκεφτείτε τα αν σας ενδιαφέρει.

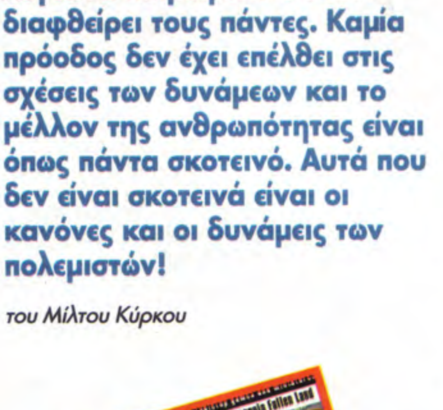
WARZONE II

Βίαιες και γρήγορες μάχες

Τον Απρίλιο κυκλοφόρησε στα ελληνικά το νέο Warzone II. Δύο χρόνια μετά την πρώτη έκδοση, η Target Games δημιούργησε τη νέα μορφή του παιχνιδιού αξιοποιώντας το feedback των παικτών της μέσα σε αυτά τα χρόνια. Η Κάισσα μετέφρασε και την καινούρια έκδοση, που καλύπτει όλες τις ανάγκες ενός νέου παίκτη. Το νέο Warzone δεν έχει αποκοπεί από τον κόσμο του προγόνου του. Οι εταιρίες πολεμούν στο διάστημα για πρώτες ύλες και εδαφική κυριαρχία, ενώ η Σκοτεινή Λεγεώνα καιροφυλακτεί και διαφθείρει τους πάντες. Καμία πρόοδος δεν έχει επέλθει στις σχέσεις των δυνάμεων και το μέλλον της ανθρωπότητας είναι όπως πάντα σκοτεινό. Αυτά που δεν είναι σκοτεινά είναι οι κανόνες και οι δυνάμεις των πολεμιστών!

του Μίλτου Κύρκου





Η κύρια αλλαγή στο Warzone II είναι η προσπάθεια της Target να κάνει το σύστημα ακόμα πιο ρεαλιστικό και να του δώσει μία "στρατιωτική" χροιά έναντι της κυριαρχίας των ηρώων. Οσοι είδαν τον "Στρατιώτη Ράιαν" θα πρόσεξαν πως οι σφαίρες δεν χαρίζονται και η σάρκα του ενός είναι ίδια με αυτήν του άλλου, όταν ξεσκίζεται από τα θραύσματα ενός όλμου.

Ετσι, και το Warzone II δίνει πια μεγάλη σημασία στον απλό στρατιώτη και έχει τους ήρωες για να προσφέρουν το "κάτι" διαφορετικό. Αυτό το μάθημα το κατάλαβε η Target από την πολύ καλή επίδοση της Chronopia, του παιχνιδιού μαχών για την ηρωική φαντασία, όπου σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια του παρελθόντος, οι ήρωες δεν κάνουν ό,τι θέλουν στο πεδίο της μάχης, αλλά κινδυνεύουν και αυτοί να σφαχτούν αν δεν έχουν φρουρά και υποστήριξη.

Το Warzone II έρχεται σε ένα μεγάλο κουτί, που περιέχει τα τρία βιβλία που απαιτούνται για την κατανόηση του παιχνιδιού. Το μικρότερο είναι οι κανόνες, αφού η Target θέλει το σύστημα μάχης της να είναι "εύπεπτο" και κατανοητό. Ενα μεγάλο μέρος του βιβλίου κανόνων, δε, είναι περιγραφές και ειδικές σημειώσεις για μάχες μέσα σε κτίρια, τούνελ κ.λπ., κάτι που πρώτη φορά παρουσιάζεται σε τέτοια ανάπτυξη. Με αυτή τη βοήθεια οι μάχες μέσα σε πόλεις αποκτούν νέα δυναμική.

Δίπλα στο βιβλίο κανόνων βρίσκεται η ιστορία του κόσμου (με τα εκπληκτικά σχέδιά της) και, φυσικά, οι κατάλογοι στρατών. Και εδώ η Target άλλαξε τα δεδομένα προς το καλύτερο, αφού εκλογικεύτηκε και "συμμαζεύτηκε" το σύστημα πόντων και εξοπλισμών, η δε διαμόρφωση μιας πολεμικής δύναμης γίνεται πιο γρήγορα και με μεγαλύτερη ακρίβεια.

Οι επιλογές στη χρήση των όπλων είναι στην ουσία περισσότερες, αφού δεν επιτρέπε-

GAMES FAIR ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ

Στις 20-21 Μαρτίου έγινε στην Πάτρα το ετήσιο Games Fair με την υποστήριξη των καταστημάτων Discovery-Παπασωτηρίου και Κάισσα. Ηταν μια πολύ καλά οργανωμένη εκδήλωση, γεμάτη κέφι και ενθουσιασμό. Οι οργανωτές, Σωτήρης Κάρλος και Μαρουάν Σανούσι, μας είπαν ότι ήταν απόλυτα ευχαριστημένοι από την προσέλευση του κόσμου αλλά και από τη συμμετοχή του στα παιχνίδια που οργανώθηκαν. Στο διήμερο που κράτησε το Fair οι παίκτες παρακολούθησαν ή συμμετείχαν στο τουρνουά AD&D (ήταν το κυριότερο event) αλλά και σε παιχνίδια Call of Cthulhu, Middle Earth, Vampire, σε παρουσιάσεις Chronopia και Warhammer, σε τουρνουά Magic & Middle Earth CG, σε ιστορικές μάχες του συλλόγου "Μέγας Αλέξανδρος", καθώς και σε μια εκπληκτική αρένα του AD&D του Γιώργου Παούρη. Η κεντρική Κάισσα, η Κάισσα Αμαρουσίου και το Fantasy Shop πρόσφεραν δώρα για τους παίκτες και αναμνηστικά.

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΒΑΣΙΣΜΕΝΑ ΣΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΚΑΙ ΤΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ



ται πια όλοι να είναι clones του ίδιου χαρακτήρα και να κρατούν το ισχυρότερο όπλο στο σύμπαν. Πέρα από τα βιβλία όμως, το κουτί του Warzone II περιέχει ογδόντα πλαστικές μινιατούρες! Ναι, 80 τον αριθμό, που αποτελούν τη ραχοκοκαλιά του στρατού της Bauhaus και της Imperial. Οι φιγούρες έχουν αποδοθεί όπως πάντα με άριστη λεπτομέρεια και θυμίζουν λίγο στρατιώτες του Α' Παγκόσμιου Πολέμου, με αντιασφυξιογόνες μάσκες και μυτερά κράνη. Αυτοί οι πολεμιστές αρκούν, με την προσθήκη δύο ηρώων από κάθε πλευρά, για να μάθει κάθε παίκτης τα μυστικά του Warzone II χωρίς να του λείψει τίποτε. Στη συνέχεια μπορεί να προσθέσει στο στρατό του ειδικές δυνάμεις, που παρέχονται χωριστά. Επίσης, στο κουτί περιέχονται ζάρια, χνάρια εκρήξεων και μεταφυσικών δυνάμεων, χάρακες για την κίνηση και το πυρ, ό,τι τέλος πάντων χρειάζεται κάποιος για να πολεμήσει στο πεδίο μάχης της τραπεζαρίας του. Οι παλιοί παίκτες του Warzone σίγουρα θα βρουν στο Warzone II τις απαντήσεις στις ερωτήσεις τους, καθώς διορθώνει με τον καλύτερο τρόπο τα κενά του προκατόχου του.



Κάποιοι power gamers μπορεί να ενοχληθούν που ο αγαπημένος τους ήρωας δεν καθαρίζει πια το πεδίο της μάχης με το πολυβόλο του, αλλά τώρα η μάχη έχει μεγαλύτερες απαιτήσεις και είναι πιο αμφίρροπη και λιγότερο εξαρτώμενη από το αποτέλεσμα μιας ζαριάς στην κρίσιμη στιγμή.

Το παιχνίδι θα κριθεί από τους παίκτες του και αφού δοκιμαστεί εξαντλητικά. Με την πρώτη ματιά φαίνεται πως η Target έβαλε κόπο και χρήμα για να ικανοποιήσει τους παίκτες των παιχνιδιών με μινιατούρες, με ένα προϊόν φιλικό και στη -συνηθισμένη- χαμηλότερη τιμή από άλλα του ίδιου χώρου.

Σε όλα τα καταστήματα Κάισσα μπορείτε να συμμετάσχετε δωρεάν σε παιχνίδια για νέους παίκτες, που γίνονται συνήθως τα Σάββατα, χρησιμοποιώντας τις φανταστικές μινιατούρες του παιχνιδιού.





GAMES FAIR

18 Απριλίου: Ανοιξιάτικο Games' Fair της Κάισσα στο ξενοδοχείο "President". Στο πλαίσιό του θα διεξαχθεί το προκριματικό τουρνουά Αθήνας του Magic: the Gathering (στο πανελλήνιο τα δώρα περιλαμβάνουν και τέσσερα δωρεάν εισιτήρια για το πανευρωπαϊκό του Βερολίνου!), ένα τουρνουά AD&D στο πλαίσιο του RPGA Network για δώδεκα ομάδες (σπεύστε να δηλώσετε!), οι τελικοί του τουρνουά Chronopia της Κάισσα Αμαρουσίου (με περισσότερες από 120 μάχες), η παρουσίαση του Warzone II, μάχες για αρχάριους, αρένα του AD&D, Portal για νέους παίκτες κ.λπ.

Οπως πάντα, η είσοδος στο Games Fair είναι ελεύθερη για όσους θέλουν να συμμετάσχουν στα παιχνίδια για νέους παίκτες.

24 Απριλίου: PORTAL DAY! Σε όλα τα καταστήματα Κάισσα προσκαλούνται παίκτες που θα ήθελαν να μάθουν το Magic: the Gathering και συμμετέχουν δωρεάν σε επιδείξεις του Portal Second Age. Ολοι παίρνουν δωρεάν το Demo Booster, ενώ συμμετέχουν και σε διαγωνισμούς με άλλα βραβεία.

Ολες τις ημέρες των διακοπών του Πάσχα στα καταστήματα Κάισσα θα γίνονται παιχνίδια επίδειξης για Advanced Dungeons & Dragons, Chronopia, Warzone και Magic the Gathering. Για περισσότερες πληροφορίες ή λεπτομέρειες απευθυνθείτε στο τηλ.: 3606488.

ORCS IN SPAAAACE!!!

Στο ζοφερό σκοτάδι του μέλλοντος υπάρχει μόνο πόλεμος...



Πολλοί από εμάς γνωρίσαμε τον κόσμο των φανταστικών μαχών στο μέλλον μέσα από το δημοφιλές PC game Chaos Gate. Ηρωικοί Space Marines μάχονται στις εσχατιές των διαστημικών συνόρων ενάντια σε Chaos Marines, οπαδούς των Δαιμόνων του Χάους. Τώρα υπάρχει η δυνατότητα να ζήσετε μια επική μάχη με πραγματικό αντίπαλο και φιγούρες ζωντανά στο τραπέζι σας.

Το πιο διαδεδομένο φουτουριστικό wargame, το Warhammer 40.000, διαδραματίζεται στο μακρινό μέλλον, όταν η ανθρωπότητα πασχίζει απελπισμένα να διατηρήσει την ύπαρξή της ανάμεσα σε αντίπαλες φυλές εξωγήινων αλλά και προδότες και αποστάτες πλανήτες που λατρεύουν τις Δυνάμεις του Χάους. Πολεμικοί λαοί, όπως τα Orks, πανάρχαιοι λαοί με απίστευτα προχωρημένη τεχνολογία, όπως οι Eldar και οι εξωμότες Dark Eldar, ορδές από alien-οειδή τέρατα, όπως οι Tyranids, και αυτοελεγχόμενα ρομπότ, όπως οι Necrons, είναι οι εχθροί των υπερασπιστών της ανθρωπότητας Space Marines και Imperial Guard.



Η νέα έκδοση του εντυπωσιακού αυτού wargame είναι πιο γρήγορη, παραστατική και ασύγκριτα πιο φονική! Laser, ιπτάμενα οχήματα, συνεχείς ανταλλαγές φονικών πυρών και συμπλοκές σώμα με σώμα κάνουν τις μάχες ιδιαίτερα προκλητικές τόσο από στρατηγική άποψη όσο και σε παραστατικότητα.

Το επίπεδο ποιότητας που έχουν οι μινιατούρες είναι το υψηλότερο και η ποικιλία τεράστια, με πληθώρα από Army Codexes για να διαλέξει κάθε επίδοξος στρατηγός.



Το παιχνίδι προσφέρει μεγάλο αριθμό από σενάρια, ώστε καμία μάχη να μη μοιάζει με την άλλη και, πάνω από όλα, οι παίκτες να διασκεδάζουν αφάνταστα, όποιο κι αν είναι το αποτέλεσμα κάθε μάχης. Στη μάχη που δοκιμάσαμε μεταξύ των στρατών από Space Marines εναντίον Dark Eldar η έκβαση κρίθηκε σε μια παράτολμη έφοδο των εξωγήινων και εξ επαφής μάχη με τους Marines, που έχασαν οριακά, παρά τις τεράστιες απώλειες που προξένησαν με τα boltguns τους. Την επόμενη φορά θα τους κρατήσουμε μακρύτερα από τις λεπίδες και τα Jetbikes των Dark Eldar...

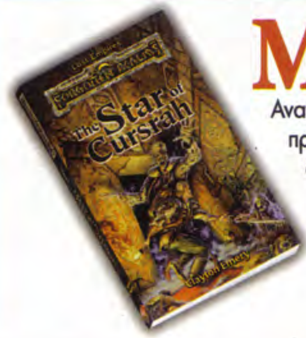
Καταλήγοντας, το Warhammer 40.000 είναι ένα πολύ έντονο, παραστατικό και διασκεδαστικό wargame, με δράση και στρατηγική σε σωστές δόσεις. Δοκιμάστε το και ζήστε τη δράση και έξω από την οθόνη! Θα βρείτε διαμορφωμένο χώρο και έτοιμους στρατούς και αντιπάλους- για να δοκιμάσετε στο Fantasy Shop, καθημερινά 10:00 π.μ. με 8:30 μ.μ.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΑΠΡΙΛΙΟΥ 1999 FANTASY SHOP

Σάββατο 3/4/1999:	Fantasy Games Fair - Ανοιξη '99 - ώρα 10:00-22:00
Κυριακή 4/4/1999:	Fantasy Games Fair - Ανοιξη '99 - ώρα 10:00-22:00
Σάββατο 10/4/1999:	Legend of the 5 Rings Card Game tournament - ώρα 12:00 AD&D Tournament - ώρα: 15:00
Σάββατο 17/4/1999:	Vampire - Werewolf - Mage: World of Darkness Role Play Crossover - ώρα 16:00
Κυριακή 18/4/1999:	Vampire - Werewolf - Mage: World of Darkness Role Play Crossover - ώρα 16:00 Middle Earth Card Game Tournament - ώρα 11:00 Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα 18:00
Σάββατο 24/4/1999:	P.C. Tournament (Starcraft: Broodwar) - ώρα 12:00
Κυριακή 25/4/1999:	Battletech Tournament - ώρα 12:00 Middle Earth Role Playing Tournament - ώρα 13:00

UTOPIA news

STAR OF CURSRAH



Μια ομάδα ηρώων φτάνει σε ερειπωμένη πόλη, την οποία φυλάνε πανίσχυροι απέθαντοι. Ανατριχιαστικά μυστικά και ηρωικές πράξεις σε μια ιστορία που διαδραματίζεται στο σκηνικό του Empires of the Shining Sea.

Σειρά Lost Empires/ Τιμή: 2.600 δρχ.

THE COLORS OF MAGIC



Συλλογή σύντομων διηγημάτων που εστιάζει στα μυστήρια, τις μηχανορραφίες και τα ξεχωριστά πλάσματα που συναντιούνται στις κάρτες και των πέντε χρωμάτων του Magic: The Gathering.

Ανθολογία του Magic: The Gathering/Τιμή: 2.600 δρχ.

FANTASTIC FOUR ROSTER BOOK

Οι ήρωες του μεγαλύτερου παγκοσμίως περιοδικού για κόμιξ ζωντανεύουν. Στις σελίδες του θα βρείτε περιγραφές για περισσότερους από 100 κακούς του FANTASTIC FOUR, καθώς και στατιστικά του παιχνιδιού.

Χρησιμοποιεί το σύστημα SAGA.

Accessory της TSR για το MARVEL SUPER HEROES/Για όλους τους παίκτες/Τιμή: 6.840 δρχ.

THE PUPPET KING



Καθώς ο πόλεμος και οι καταστροφές του απλώνονται σε ολόκληρο το Ansalon, ο κυβερνήτης Gilthas θα πρέπει να κάνει τη μοιραία επιλογή, αυτήν που θα χαρίσει τη νίκη αλλά και πιθανότατα θα οδηγήσει στον όλεθρο του λαού του.

Την ιστορία υπογράφει ένας από τους δημοφιλέστερους συγγραφείς του Dragonlance.

Σειρά Chaos War/Τιμή: 2.600 δρχ.

RPGA TSR JAM 1999

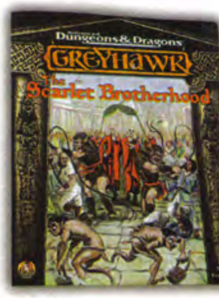


Προϊόν που συγκεντρώνει τις καλύτερες demo περιπέτειες του Adventurer's Guide από το 1998 και μετά, σε μια ανθολογία εύκολη στη χρήση. Καθεμία από τις περιπέτειες αυτές σας δίνει τη γεύση ενός διαφορετικού συστήματος παιχνιδιού και κόσμου, κάνοντας αρχή από το AD&D και φτάνοντας μέχρι το Alternity.

Το σκηνικό τους είναι μεγάλος αριθμός δημοφιλών κόσμων όπως τα FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE, GREYHAWK, BLANESCAPE και RAVENLOFT.

Περιπέτειες της TSR/Για έμπειρους παίκτες/Τιμή: 4.680 δρχ.

THE SCARLET BROTHERHOOD



Όλοι οι καταχθόνιοι κακοί του κόσμου του Greyhawn πρωταγωνιστούν σε αυτό το πολύ χρήσιμο accessory. Κάποτε κρύβονταν και ρύθμιζαν την τύχη της Γης από τα σκιερά βάθη, χάρη στις δολοφονίες και την κατασκοπία. Τώρα η Scarlet Brotherhood βγαίνει στην επιφάνεια, για να σπείρει τον τρόμο σε όλη την έκταση της Tilvanot Peninsula, της Hepmonaland και της ζούγκλας Amedio.

Το προϊόν σηματοδοτεί την επαναφορά των χαρακτήρων του monk και του assassin.

Accessory του AD&D για το Greyhawk/Για πολύ έμπειρους παίκτες/ Τιμή: 6.480 δρχ.

ROAD TO DANGER

Για μια ομάδα ηρώων, η πρόκληση ξεκινά με έξι περιπέτειες που παλαιότερα δημοσιεύτηκαν στο περιοδικό DUNGEON.

- **Grakhirt's hair:** Ο "κακός" που ξεκίνησε την αιματηρή μάχη στο Nolivari, εξακολουθεί να είναι ελεύθερος. Πιάστε τον προτού επιτεθεί ξανά.
- **Trouble at Grog's:** Οταν ένα φονικό κύμα απειλεί την πόλη του Dagger Rock, ένας half-ogre πανδοχέας καλεί τους ήρωες να ανακαλύψουν τον υπαίτιο.
- **The Stolen Power:** Οι ιερείς του Highland χρειάζονται βοήθεια για να πιάσουν έναν κλέφτη και να ανακτήσουν το βιβλίο των απεριόριστων ξορκιών.
- **The Matchmakers:** Μια ιστορία αγάπης και προδοσίας απειλεί να οδηγήσει την πόλη του Povero σε εμφύλιο πόλεμο.
- **Roarwater Caves:** Ενας shaman καλεί τους γενναίους ήρωες να επιτεθούν στο άντρο του, αξίζουν όμως οι δοκιμασίες την ανταμοιβή;
- **The Inheritance:** Ενα φυλάκιο στα σύνορα του πολιτισμένου κόσμου πέφτει στα χέρια της άγριας φυλής Lostafinga. Διώξτε την απειλή και διεκδικήστε το κάστρο ως ανταμοιβή!

Ανθολογία περιπετειών για το AD&D/Για χαρακτήρες επιπέδων 1-3/ Τιμή: 4.680 δρχ.

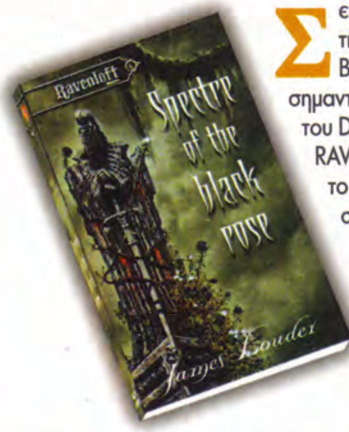
STORM AT ELDALA



Η Diane Duane συνεχίζει εδώ την ιστορία που ξεκίνησε στο Starrise at Corrivale. Καθώς ο Gabriel Connor και η σύντροφός του Enda ταξιδεύουν ανάμεσα στα πιο επικίνδυνα άστρα του Ακρου, βρίσκονται αντιμέτωποι με μια εκπληκτική αποκάλυψη από τα βάθη του χρόνου.

Νουβέλα του STAR DRIVE/
Τιμή: 2.600 δρχ.

SPECTRE OF THE BLACK ROSE



Σε αυτή τη συναρπαστική συνέχεια της δημοφιλούς Knight of the Black Rose, ο Lord Smith, σημαντικός χαρακτήρας των κόσμων του DRAGONLANCE και του RAVENLOFT, αγωνίζεται να σώσει το βασίλειο του τρόμου από τη συρρίκνωση.

Νουβέλα του RAVENLOFT/
Τιμή: 2.600 δρχ.

OUTBOUND: AN EXPLORER'S GUIDE



Περιέχει πλήρεις περιγραφές νέων συστημάτων και πλανητών που μπορείτε να ενσωματώσετε σε όλα τα campaigns του STAR DRIVE και μάλιστα να τα τοποθετήσετε οπουδήποτε μέσα στο σύμπαν του STAR DRIVE. Κάθε περιγραφή συστήματος περιέχει υλικό για περιπέτειες που θα τραβήξουν σίγουρα τους γεμάτους περιέργεια ήρωες σε καινούριους εξωγήινους κόσμους, ενώ το κεφάλαιο Explorer's Guide επεκτείνει τους υπάρχοντες κανόνες όσον αφορά στην ταξινόμηση και εξερεύνηση νέων περιοχών.

Accessory του STAR DRIVE/
Για πολύ έμπειρους παίκτες/Τιμή: 6.840 δρχ.

THE ACCURSED TOWER



Πηγαίνετε βόρεια προς το Icewind Dale, πατρίδα του θρυλικού draw ranger Drizzt Do Urden, και γνωρίστε μία περιπέτεια για ήρωες χαμηλών επιπέδων. Οι περισσότεροι νόμιζαν μέχρι τώρα ότι ο καταραμένος πύργος είχε καταστραφεί. Όλοι πίστευαν ότι αυτό είχε συμβεί πολύ καιρό πριν. Τώρα, μια μικρή ομάδα ηρώων πρέπει να χωθεί μέσα στα για πολύ καιρό κρυμμένα ερείπιά του, για να ανακαλύψουν ποιοι θησαυροί και κίνδυνοι τους παραμονεύουν στον παγωμένο Βορρά.

Περιπέτεια των FORGOTTEN REALMS/Για παίκτες χαμηλών επιπέδων/Τιμή: 3.600 δρχ.

THE ROSE AND THE SKULL



Εξαντλημένοι από τον ολέθριο Πόλεμο του Χάους, οι Ιππότες της Solamnia αναζητούν τους Ιππότες της Takhisis. Η συμμαχία που σφυρηλατήθηκε κατά τη διάρκεια των τελευταίων ημερών του Chaos War ξαναζωντανεύει αλλά, όταν ο grandmaster των Ιπποτών της Solamnia πεθαίνει, η ίδια η ύπαρξή τους βρίσκεται υπό απειλή.

Νουβέλα του Dragonlance/ Σειρά Bridges of Time/Τιμή: 2.600 δρχ.

DESTINY OF KINGS



Η φασαρία παραμονεύει να ξεσπάσει στο Dunador! Ο βασιλιάς κείτεται νεκρός, αφού πληγώθηκε κατά τη διάρκεια μιας κυνηγετικής αποστολής. Ο αδελφός του βασιλιά, λόρδος Edrin, διεκδικεί το θρόνο από τον νόμιμο διάδοχό του πρίγκιπα Edmund, έναν άπειρο νεαρό που ταξιδεύει ως προσκυνητής προς το ιερό τέμενος του Nevron.

Δυνάμεις σε όλο το βασίλειο αγωνίζονται να το ελέγξουν. Θα μπορέσουν άραγε οι χαρακτήρες των παικτών να βρουν το διάδοχο και να τον προστατέψουν από τις τρομερές δυνάμεις μέσα στο Dunador;

Περιπέτεια του AD&D/Για 4-6 χαρακτήρες επιπέδου 1-4/
Τιμή: 3.240 δρχ.

UTOPIA news

VAMPIRE: THE MASQUERADE - ROLE PLAYING GAME 3rd EDITION



Από τα πέρατα του χρόνου η ανθρωπότητα μιλά για το βρικόλακα, το νεκροζώντανο, δαιμονικό πνεύμα που ζει σε ανθρώπινο σώμα. Από τη μια άκρη του κόσμου στην άλλη οι άνθρωποι βιώνουν εμπειρίες δέους και τρόμου διηγούμενοι το θρύλο του βρικόλακα, που παραμονεύει τις νύχτες. Οι βρικόλακες στοιχειώνουν τον κόσμο μας παντού: σε μυθιστορήματα, ταινίες, τηλεοπτικές σειρές, video games, ακόμα και σε κορν φλέικς και γαριδάκια.

Αλλά αυτές οι ιστορίες ήταν μύθοι, σωστά;

Λάθος!

Τα βαμπίρ βαδίζουν ανάμεσά μας από τα πανάρχαια χρόνια. Μάχονται σε έναν μεγάλο και μυστικό πόλεμο από τις πρώτες νύχτες της ανθρώπινης ιστορίας και το αποτέλεσμα αυτής της αιώνιας διαμάχης μπορεί να κρίνει το μέλλον της ανθρωπότητας - ή την τελική καταστροφή της.

Το Vampire: The Masquerade είναι ένα "προχωρημένο" Role Playing Game για ώριμους παίκτες, που θέλουν να ζήσουν έναν σύγχρονο, σκοτεινό και συνάμα γοητευτικό κόσμο, με έντονο και απόλυτα ατμοσφαιρικό role playing και λίγα ζάρια. Φυσικά οι χαρακτήρες σας είναι μόνο βαμπίρ, που ζουν και δρουν στο σύγχρονο κόσμο. Φατρίες-Clans με πολύ διαφορετικά χαρακτηριστικά ανταγωνίζονται για τη νομή της εξουσίας και την υπόγεια επιβολή στο ανθρώπινο γένος, χωρίς η ανθρωπότητα να ανακαλύψει το μυστικό της ύπαρξής τους. Οι ευκαιρίες για περιπέτεια και δολοπλοκία είναι αμέτρητες...

Η έκδοση έχει εξαιρετική ποιότητα σε Artwork και διαβάζεται και ως συναρπαστικό βιβλίο, εκτός από Role Playing Game.

Rulebook για το Vampire: The Masquerade/Τιμή: 10.800 δρχ.

MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS STARTER DECK

Αυτό το έτοιμο σετ για δύο αρχάριους παίκτες περιέχει ό,τι χρειάζεται για να ξεκινήσει κάποιος το Middle-Earth: The Wizards card game. Περιέχει δύο decks, ένα για τον Gandalf και ένα για το Saruman, που έχουν εξήντα κάρτες το καθένα και είναι έτοιμα να παιχτούν. Ακόμα περιέχει έναν πλήρη έγχρωμο χάρτη της Middle Earth, καθώς και player sheets και έναν αρχικό οδηγό που οδηγεί τους παίκτες βήμα βήμα στο πρώτο τους παιχνίδι, αλλά και δύο special edition "burning eye" ζάρια, δύο Hobbit markers και δύο Marshalling Point markers. Ο ιδανικός τρόπος για να ξεκινήσει κάποιος αυτό το βραβευμένο fantasy card game.



Middle-Earth: The Wizards Starter Set/Τιμή: 8.000 δρχ.

MIDDLE - EARTH RPG: ELVES



Στο Elves παρουσιάζονται τα πρώτα παιδιά του Eru: Τα Ξωτικά, οι Πρωτογέννητοι. Αυτός ο περήφανος, προικισμένος με την αθανασία λαός περιγράφεται πλήρως. Εμφάνιση, background, κίνητρα, χαρακτηριστικά και στατιστικά προσφέρονται με άφθονη εικονογράφηση και λεπτομέρεια. Περιγραφές εντυπωσιακές όσο και η φυλή που καταγράφεται σε έναν πασίγνωστο, αγαπημένο και εντυπωσιακό κόσμο. Βάλτε τα elves στο παιχνίδι σας και προσθέστε δραματικότητα, φαντασία και περιπέτεια στις αναζητήσεις σας στη Middle - Earth!

Sourcebook του Middle-Earth Role Playing Game /Τιμή: 8.000 δρχ.

MIDDLE-EARTH CARD GAME CHALLENGE DECKS



Κάθε Challenge Deck προσφέρει δέκα προσχεδιασμένα (preconstructed) decks, έτοιμα για πολύ δυνατά παιχνίδια ανταγωνιστικού επιπέδου. Καθένα deck περιέχει 110 κάρτες, φυλλάδιο κανονισμών και συμβουλές για το πώς θα το παίξετε. Το καθένα αντιπροσωπεύει έναν από τους πέντε μυθικούς μάγους της Middle-Earth και τους πέντε Ringraiths, πολέμαρχους του Άρχοντα του Σκότους Sauron. Ιδανικά για κόντρες μεταξύ μάγων και Ringraiths και με πολύ υψηλή συλλεκτική αξία.

Middle-Earth Challenge Decks: Προσχεδιασμένα challenge decks του Middle-Earth Card Game/Τιμή: 4.800 δρχ.

MIDDLE-EARTH RPG: ACCESSORY PACK



Αυτό το συσκευασμένο boxed set προσφέρει τα πάντα για ένα καλό στήσιμο μιας περιπέτειας role playing. Περιέχει ένα 16σέλιδο βιβλίο με floor plans και displays για περιπέτειες, ένα 32σέλιδο βιβλίο με μία αρχική περιπέτεια, χαρτονένιες έγχρωμες φιγούρες, ένα 16σέλιδο έγχρωμο βιβλίο με displays για την περιπέτεια, ζάρια και άλλα απαραίτητα αξεσουάρ. Το πρώτο βήμα για να γνωρίσει κάποιος από κοντά την περιπέτεια στον ταραγμένο κόσμο της Middle-Earth!

Middle-Earth RPG: Accessory Pack/Περιπέτεια και αξεσουάρ για το Middle-Earth RPG/Τιμή: 6.000 δρχ.

WINDOWS 98

Τα πρώτα βήματα στο νέο λειτουργικό

Αυτό το μήνα ξεκινάμε τα πρώτα μαθήματα χρήσης των Windows 98. Οπως έχουμε αναφέρει από την αρχή, η στήλη αυτή απευθύνεται κυρίως στους νέους χρήστες υπολογιστών. Θα προσπαθήσουμε λοιπόν να περιγράψουμε τα βασικά χαρακτηριστικά και τις κυριότερες λειτουργίες του διασημότερου λειτουργικού. Επειδή ο χώρος είναι περιορισμένος και τα θέματα προς ανάπτυξη αρκετά, καταλαβαίνετε ότι το θέμα των Windows 98 θα μας απασχολήσει τουλάχιστον για τους επόμενους δύο μήνες. Αν έχετε απορίες, θέλετε να κάνετε σχόλια ή γενικά να επικοινωνήσετε με τη στήλη, μπορείτε να απευθύνετε τα e-mails σας στη διεύθυνση nikdal@compulink.gr.

του Νίκου Ι. Δαλέζιου
nikdal@compulink.gr

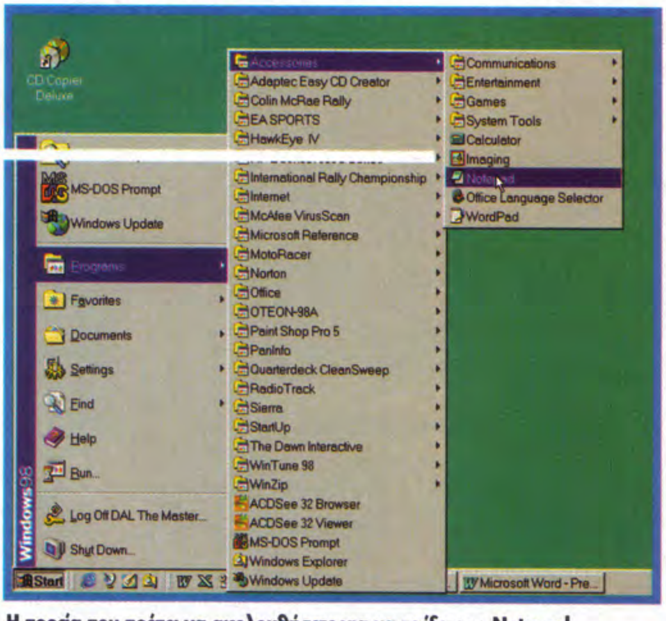
Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Σε όλα τα έργα επιστημονικής φαντασίας θα έχετε παρατηρήσει ότι ο χρήστης ενός υπολογιστή απευθύνει προφορικές εντολές και ο υπολογιστής τού απαντά με μια γλυκιά γυναικεία φωνή. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται αναγνώριση φωνής και δυστυχώς είναι ακόμα ένα όνειρο. Αν και υπάρχουν κάποια προγράμματα που δίνουν τη δυνατότητα να ρυθμιστούν μερικές από τις βασικές λειτουργίες διάφορων προγραμμάτων με τη φωνή, τα πράγματα δεν είναι ρόδινα, αφού η αντίστοιχη τεχνολογία βρίσκεται ακόμα στα σπάργανα. Ας επανέλθουμε όμως στην πεζή πραγματικότητα. Για να μεταφέρετε τις επιθυμίες και τις εντολές σας στον υπολογιστή θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε είτε το πληκτρολόγιο είτε το ποντίκι. Ολες οι λειτουργίες που μπορούν να γίνουν με το ποντίκι είναι δυνατόν να πραγματοποιηθούν και με το πληκτρολόγιο με κατάλληλους συνδυασμούς πλήκτρων. Ο πιο εύχρηστος τρόπος είναι το ποντίκι, εφόσον δεν χρειάζεται να θυμάστε συνδυασμούς πλήκτρων και η ανταπόκριση είναι σαφώς αμεσότερη. Οταν όμως αποκτήσετε εμπειρία στο χειρισμό του υπολογιστή, θα διαπιστώσετε ότι ο γρηγορότερος τρόπος είναι το πληκτρολόγιο.

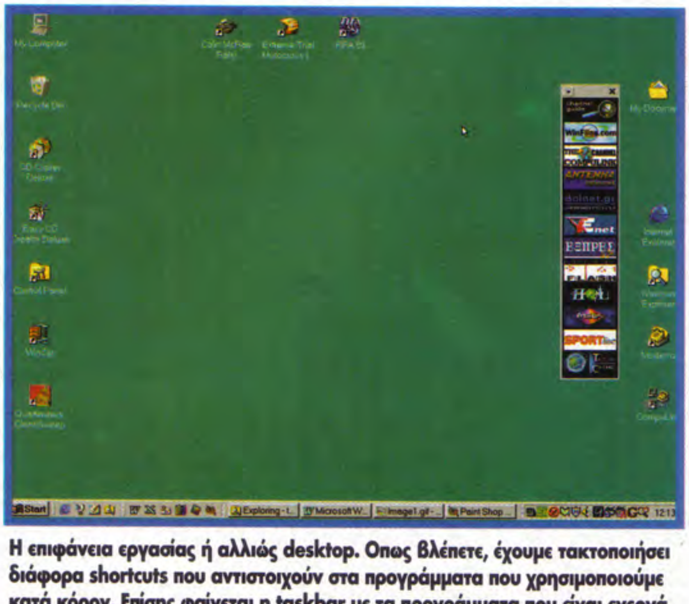
Το ποντίκι αποτελείται συνήθως από δύο ή τρία κουμπιά. Ο τρόπος χρήσης του είναι εξαιρετικά απλός. Μετακινώντας τη συσκευή επάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια, θα παρατηρήσετε ένα βέλος να μετακινείται στην οθόνη. Η επίπεδη αυτή επιφάνεια μπορεί να είναι το γραφείο σας. Καλύτερα όμως να προτιμήσετε το mousepad που σας έχει δοθεί μαζί με το ποντίκι. Για να δώσετε στον υπολογιστή να καταλάβει τι θέλετε να κάνετε, θα πρέπει να μετακινήσετε το βέλος στην περιοχή που επιθυμείτε και στη συνέχεια να πατήσετε κάποιο από τα κουμπιά του ποντικιού. Σίγουρα θα έχετε ακούσει την έκφραση "κάνετε κλικ". Αυτό που εννοείται είναι ότι θα πρέπει να πατήσετε και να αφήσετε το αριστερό κουμπί του ποντικιού. Αντίστοιχα, λέγοντας "κάνετε διπλό κλικ" θα πρέπει να πατήσετε και να αφήσετε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού με γρήγορες κινήσεις δύο φορές. Συνήθως το μονό κλικ χρησιμοποιείται για την επιλογή ενός αντικειμένου ή το πάτημα κάποιου κουμπιού και το διπλό κλικ για την επιλογή και το φόρτωμα ενός προγράμματος. Το δεξί πλήκτρο χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση ενός μενού που σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε μια λειτουργία από αυτές που έχει κάποιο πρόγραμμα (αν έχει). Το μεσαίο κουμπί (αν υπάρχει) δεν χρησιμοποιείται από τα Windows αλλά μόνο από μερικά προγράμματα (π.χ. το AutoCAD). Το τελευταίο που θα πρέπει να γνωρίζετε είναι το πώς γίνεται η μεταφορά ενός αντικειμένου. Η διαδικασία ονομάζεται drag'n'drop και είναι εξαιρετικά απλή. Αρχικά πρέπει να επιλέξετε το αντικείμενο που επιθυμείτε κάνοντας κλικ. Στη συνέχεια, κάνοντας και πάλι κλικ στο αντικείμενο αλλά κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί, το μεταφέρετε στην επιθυμητή θέση και μόνο τότε αφήνετε το κουμπί του ποντικιού.

WELCOME TO WINDOWS 98

Στο προηγούμενο άρθρο είχαμε σταματήσει μετά την εγκατάσταση του λειτουργικού. Με το



Η πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε για να τρέξετε το Notepad.



Η επιφάνεια εργασίας ή αλλιώς desktop. Οπως βλέπετε, έχουμε τακτοποιήσει διάφορα shortcuts που αντιστοιχούν στα προγράμματα που χρησιμοποιούμε κατά κόρον. Επίσης φαίνεται η taskbar με τα προγράμματα που είναι ενεργά τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές.

που θα ξεκινήσουν για πρώτη φορά τα Windows 98, αυτό που θα σας τραβήξει αμέσως την προσοχή είναι το ενδιαφέρον μουσικό κομμάτι που ακούγεται από τα μεγαφωνάκια του υπολογιστή σας και το πρόγραμμα "καλωσορίσματος" των Windows 98. Κάνοντας αριστερό κλικ στο κουμπί "Begin" θα ξεκινήσει το πρόγραμμα και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ακολουθήσετε τις οδηγίες που σας παρέχονται στην οθόνη. Σε γενικές γραμμές να αναφέρουμε ότι τα βασικά βήματα είναι τέσσερα. Κατά το πρώτο σάς δίνεται η δυνατότητα, εφόσον έχετε πρόσβαση στο Internet, να καταχωριστείτε (register) στον κατάλογο τον χρηστών των Windows 98 (εφόσον βέβαια έχετε αγοράσει το προϊόν) και να αποκτήσετε κάποια προνόμια, όπως υποστήριξη, ενημέρωση κ.λπ. Η δεύτερη επιλογή σάς βοηθά βήμα βήμα στη σύνδεσή σας με το Internet, εφόσον βέβαια έχετε τη δυνατότητα αυτή μέσω κάποιου Internet Provider (IP), όπως η CompuLink, ενώ η τρίτη επιλογή, που είναι και η ουσιαστικότερη για τον αρχάριο χρήστη, παρέχει πληροφορίες για τα Windows 98. Η τελευταία επιλογή σάς βοηθά να ρυθμίσετε τον υπολογιστή σας ώστε να λειτουργεί καλύτερα και γρηγορότερα. Στην τελευταία επιλογή θα επανέλθουμε με περισσότερες λεπτομέρειες στο επόμενο άρθρο. Τέλος, αν δεν θέλετε να εμφανίζεται το ανωτέρω μενού κάθε φορά που ξεκινάτε τον υπολογιστή σας, αρκεί να κάνετε κλικ στην αντίστοιχη επιλογή (το κουτάκι κάτω αριστερά).

ΤΟ ΓΡΑΦΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Η εικόνα που βλέπετε μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία εκκίνησης των Windows 98 ονομάζεται επιφάνεια εργασίας (desktop). Η ονομασία αυτή προέρχεται από τον παραλληλισμό της λειτουργικότητάς της με την επιφάνεια του γραφείου σας. Τα διάφορα εικονίδια που βλέπετε στην επιφάνεια εργασίας μπορούν να ταυτιστούν με αυτά που υπάρχουν σε ένα τυπικό γραφείο, όπως είναι ο κάλαθος των αχρήστων (recycle bin) και τα συρτάρια (My Computer), μέσα στα οποία υπάρχουν φάκελοι (folders) με διάφορα αρχεία (files). Ας δούμε όμως πια είναι η χρησιμότητά τους. Ενα αρχείο είναι ένα σύνολο από δεδομένα που έχουν αποθηκευτεί με το ίδιο όνομα. Σχεδόν όλες οι πληροφορίες που είναι αποθηκευμένες στον υπολογιστή σας είναι υπό τη μορφή αρχείων. Κάθε αρχείο αναλαμβάνει διαφορετική αποστολή και έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά. Υπάρχουν λοιπόν αρχεία κειμένου, όπου μπορείτε να διαβάσετε, να γράψετε και να αποθηκεύσετε κείμενο, αρχεία μουσικής, εκτελέσιμα αρχεία κ.λπ. Ενα σύνολο από αρχεία που όλα μαζί αναλαμβάνουν να κάνουν συγκεκριμένη εργασία ονομάζονται γενικά πρόγραμμα. Ετσι, π.χ. τα Windows 98 είναι ένα πρόγραμμα. Για να εντοπίζονται εύκολα τα αρχεία, τοποθετούνται κάτω από συγκεκριμένους φακέλους. Φανταστείτε να βρίσκονταν όλα στον ίδιο χώρο. Πραγματικό χάος!

Τα Windows σας δίνουν τη δυνατότητα να τοποθετήσετε αντικείμενα στην επιφάνεια εργασίας. Αυτά μπορεί να είναι αρχεία, φάκελοι αλλά -κυρίως- shortcuts. Τα shortcuts είναι εξαιρετικά χρήσιμα, καθώς δίνουν τη δυνατότητα να έχετε εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στα προγράμματα που επιθυμείτε. Πρόκειται για μικρά αρχεία που χρησιμοποιούνται για να τρέξουν ένα πρόγραμμα που βρίσκεται σε διαφορετική θέση από αυτή όπου είστε. Τα shortcuts ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα αρχεία χάρη στο βέλος που έχουν στην κάτω αριστερή γωνία του εικονιδίου τους. Αν αποφασίσετε ότι δεν χρειάζεστε πια κάποιο shortcut, μπορείτε άφοβα να το σβήσετε, καθώς δεν σβήνετε στοιχεία που έχουν σχέση με κάποιο πρόγραμμα. Στα Windows τα αρχεία που σβήνετε δεν διαγράφονται οριστικά από το σκληρό δίσκο. Τοποθετούνται προσωρινά στο recycle bin, μέχρι να αποφασίσετε ότι δεν τα χρειάζεστε πια, οπότε τα σβήνετε οριστικά. Για να το πετύχετε αυτό πρέπει να κάνετε δεξί κλικ στο εικονίδιο του recycle bin και να επιλέξετε από το μενού που εμφανίζεται την εντολή "Empty Recycle Bin". Από το σημείο αυτό και μετά τα αρχεία σβήνονται οριστικά.

Στην αρχή το μόνο που υπάρχει στο desktop είναι τέσσερα-πέντε εικονίδια και μία μπάρα με τα active channels. Με τα τελευταία θα ασχοληθούμε όταν αναφερθούμε στο Internet. Όλα τα αντικείμενα που αναφέραμε προηγουμένως μπορείτε να τα τοποθετήσετε όπου επιθυμείτε. Πηγαίνοντας λοιπόν πάνω από ένα εικονίδιο και με τη διαδικασία drag'n'drop μπορείτε να το μετακινήσετε σε οποιοδήποτε μέρος της επιφάνειας εργασίας. Εάν θέλετε να δημιουργήσετε νέα shortcuts, θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδικασία: Αρχικά πρέπει να εντοπίσετε το αρχείο που ενεργοποιεί το πρόγραμμα που επιθυμείτε. Κάνετε κλικ στο εικονίδιο My Computer, οπότε εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο, που περιέχει διάφορα εικονίδια. Κάνοντας δεξί κλικ στο εικονίδιο που αντιστοιχεί στο σκληρό δίσκο σας και χωρίς να αφήσετε το κουμπί του ποντικιού, μεταφέρετε το εικονίδιο στην επιθυμητή θέση και στη συνέχεια αφήνετε το κουμπί. Αυτόματα θα εμφανιστεί ένα μενού που σας πληροφορεί για τις δυνατότητες που έχετε. Κάνετε λοιπόν κλικ στο "Create Shortcut(s) Here". Συγχαρητήρια! Μόλις δημιουργήσατε το πρώτο σας shortcut.

File Edit View Help

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Μόλις έκανα format στο σκληρό δίσκο μου και θέλω να εγκαταστήσω τα Windows 98 Upgrade. Χρειάζεται να εγκαταστήσω και τις προηγούμενες εκδόσεις των Windows;

Δεν είναι απαραίτητο να εγκαταστήσετε καμία προηγούμενη έκδοση των Windows. Πρέπει όμως να έχετε εύκαιρες τις δισκέτες ή το CD της εγκατάστασης της προηγούμενης έκδοσης που διαθέτετε, καθώς θα σας ζητηθεί κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης.

Τα προγράμματα που είχα για τα Windows 95 θα λειτουργούν και στα Windows 98;

Στις περισσότερες των περιπτώσεων δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Τα μόνα προγράμματα που ενδέχεται να αντιμετωπίσουν προβλήματα είναι εξειδικευμένα system utilities, όπως παλιές εκδόσεις των Norton Utilities, συμπιεστικά προγράμματα δίσκων όπως το Stacker, προγράμματα κατά των ιών και άλλες παρόμοιες εφαρμογές.

Ποιες είναι οι απαιτήσεις ενός συστήματος που τρέχει τα Windows 98;

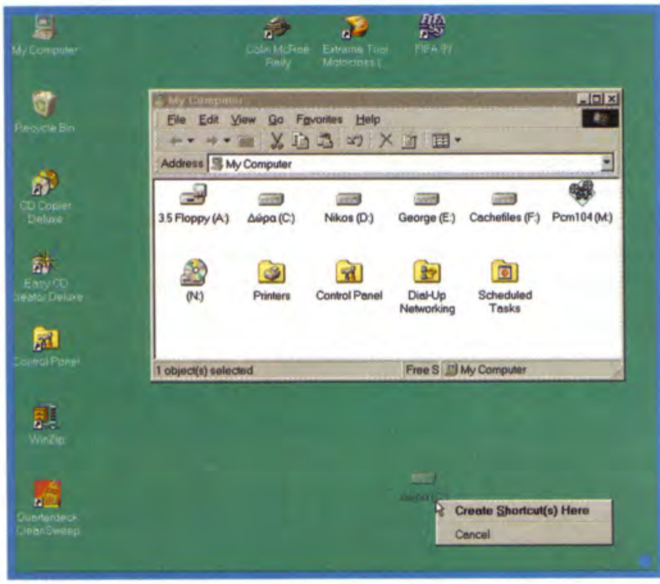
Με βάση τα λεγόμενα της Microsoft, οι ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ απαιτήσεις είναι οι εξής:
- 486DX/66MHz ή νεότερος επεξεργαστής
- 16MB RAM
- Για μια τυπική εγκατάσταση χρειάζονται 195MB χώρου στο σκληρό δίσκο, ενώ η ελάχιστη εγκατάσταση απαιτεί 120MB.
- CD-ROM ή DVD-ROM drive
- Οθόνη VGA
- Ποντίκι

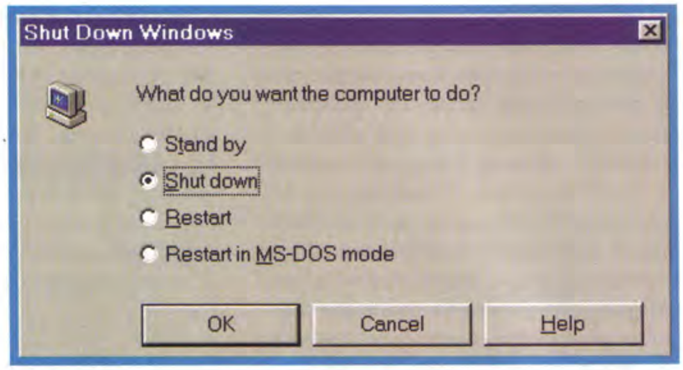
Μπορώ να χρησιμοποιήσω τον Netscape Navigator και να απεγκαταστήσω τον Internet Explorer;

Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα στη χρήση του Netscape Navigator και μπορείτε άνετα να τον εγκαταστήσετε. Δεν μπορείτε όμως να απεγκαταστήσετε τον Internet Explorer παρά μόνο αν... διαβάσετε το "Do it Yourself" αυτού του μήνα!

Τι είναι το FAT 32;

Πρόκειται για ένα νέο πρότυπο, που αφορά στον τρόπο με τον οποίο αποθηκεύονται τα δεδομένα μας στους σκληρούς δίσκους και δημιουργήθηκε για την ορθολογικότερη χρησιμοποίηση του σκληρού δίσκου αλλά και για τη δυνατότητα αναγνώρισης δίσκων μεγαλύτερων από 2GB. Για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε στο τεύχος 101 του "PC Master".





Το πλαίσιο διαλόγου για τον τερματισμό της λειτουργίας του υπολογιστή.

Δημιουργία ενός shortcut. Μη σας προβληματίζει το γεγονός ότι ενδεχομένως έχετε μερικά διαφορετικά εικονίδια στον υπολογιστή σας, καθώς αυτό εξαρτάται από τα περιφερειακά που έχετε εγκαταστημένα.

Οταν τρέχετε ένα πρόγραμμα, τις περισσότερες φορές εμφανίζονται στην οθόνη τα περίφημα παράθυρα (windows). Τα παράθυρα μπορείτε να τα μετακινήσετε, να προσαρμόσετε το μέγεθός τους κ.λπ. Ενας από τους βασικότερους λόγους όμως που έκαναν τους χρήστες Η/Υ να εγκαταλείψουν το παλιό, καλό DOS είναι το γεγονός ότι μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα ανοιχτά όσα παράθυρα θέλετε. Το "όσα" βέβαια είναι σχετικό, καθώς αν το παρακάνετε, θα διαπιστώσετε αισθητή πτώση ταχύτητας στο σύστημα και τελικά αναπόφευκτα κολλήματα. Τα παράθυρα έχουν τυποποιημένη μορφή και κοινές ιδιότητες. Ολα έχουν ένα περίβλημα που οριοθετεί τα όριά τους. Μετακινώντας το δείκτη του ποντικιού στα όρια του παραθύρου, παρατηρήστε ότι αυτός αλλάζει μορφή. Στο πλάι γίνεται οριζόντιο βελάκι με δύο άκρες, πάνω και κάτω μετατρέπεται σε αντίστοιχο βελάκι με κατακόρυφη μορφή και στις γωνίες σε διαγώνιο. Αν, τώρα, πατήσετε το αριστερό πλήκτρο σε κάποιο από τα όρια του παραθύρου και κρατώντας το πατημένο αρχίσετε να το μετακινείτε, θα παρατηρήσετε αυξομείωση του παραθύρου προς την πλευρά εκείνη όπου μετακινείτε το δείκτη. Ενα άλλο σημείο του παραθύρου με σημαντική λειτουργικότητα είναι η λωρίδα τίτλου (title bar). Σίγουρα θα έχετε προσέξει στην άνω δεξιά γωνία τρία κουμπιά. Κάνετε κλικ στο πρώτο από αριστερά και θα παρατηρήσετε το παράθυρο να ελαχιστοποιείται και να γίνεται κουμπί στη γραμμή εργασιών (taskbar). Η διαδικασία αυτή ονομάζεται Minimize. Το δεύτερο κατά σειρά κουμπί χρησιμοποιείται ώστε να μεγιστοποιήσετε το παράθυρο (Maximize), καλύπτοντας όλη την επιφάνεια εργασίας. Αν το παράθυρο είναι ήδη μεγιστοποιημένο, τότε το μεσαίο κουμπί χρησιμοποιείται για να το μετατρέψει στο μέγεθος και τη θέση που είχε πριν από τη μεγιστοποίηση. Τέλος, το τρίτο κουμπί χρησιμοποιείται για να κλείσετε το παράθυρο που έχετε ανοίξει.

Αρκετά όμως ασχοληθήκαμε με τα απαραίτητα εισαγωγικά. Ηρθε η στιγμή να αιτιολογήσουμε τον τίτλο της στήλης.

PRESS START

Ολες οι βασικές λειτουργίες των Windows βρίσκονται κάτω από το κουμπί Start, το οποίο με τη σειρά του βρίσκεται στην taskbar. Εδώ ξεκινούν και τελειώνουν όλα. Στο μενού αυτού βρίσκεται η επιλογή για την έξοδο από το λειτουργικό. Οταν θέλετε να κλείσετε τον υπολογιστή σας, δεν τον βγάζετε απλώς από την πρίζα. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την επιλογή Shut Down. Δίπλα στην επιλογή Shut Down βλέπετε τρεις τελείες. Οι τελείες αυτές υποδηλώνουν ότι, κάνοντας κλικ στη συγκεκριμένη επιλογή, θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο διαλόγου. Για τη συγκεκριμένη περίπτωση το πλαίσιο διαλόγου που θα εμφανιστεί ρωτά αν θέλετε να τερματίσετε τη λειτουργία του υπολογιστή (Shut Down), να επανεκκινήσετε το σύστημα (Restart), να κλείσετε τα Windows και να λειτουργήσετε τον υπολογιστή χρησιμοποιώντας το DOS (Restart in MS-DOS mode) ή, τέλος, να θέσετε τον υπολογιστή σε κατάσταση ελάχιστης κατανάλωσης ενέργειας (Stand by). Οταν θέλετε λοιπόν να κλείσετε τον υπολογιστή σας, επιλέγετε τη Shut Down και περιμένετε μέχρι τη στιγμή που το σύστημα θα σας πληροφορήσει ότι μπορείτε να κλείσετε με ασφάλεια τον υπολογιστή. Στο Start μενού βρίσκετε επίσης τις βασικές ρυθμίσεις των Windows καθώς και τα shortcuts για τα προγράμματα που είναι εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας. Τα τελευταία βρίσκονται στην ενότητα Programs. Το βελάκι που βλέπετε δίπλα φανερώνει την ύπαρξη ενός νέου υπομενού. Στην περίπτωση αυτή δεν χρειάζεται να κάνετε κλικ, καθώς με το που θα φωτιστεί η επιλογή που επιθυμείτε, αυτόματα φανερώνεται το υπομενού. Αν θέλετε λοιπόν να τρέξετε κάποιο πρόγραμμα, π.χ. το Notepad, προκειμένου να γράψετε κάποιο κείμενο, θα πρέπει αρχικά να κάνετε κλικ στο κουμπί Start και στη συνέχεια να επιλέξετε Programs. Στο νέο μενού που εμφανίζεται επιλέξτε Accessories και, τέλος, κάνετε κλικ στην επιλογή Notepad. Ενα παιχνίδι που είναι ενσωματωμένο στα Windows και αξίζει την προσοχή σας είναι η γνωστή πασιέντσα (Solitaire). Θα τη βρείτε στην ενότητα Programs/Accessories/Games/Solitaire. Ο λόγος που σας προτείνουμε να παίξετε το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι το γεγονός ότι αποτελεί πρώτης τάξεως άσκηση για τη χρήση του ποντικιού. Αν δεν ξέρετε πώς παίζεται, κάνετε κλικ στην επιλογή Help. Στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσουμε ότι τα Windows έχουν ενσωματωμένο ένα πολύ καλό σύστημα βοήθειας. Κάνοντας κλικ στην επιλογή Help του Start μενού, εμφανίζεται ένα παράθυρο που υπόσχεται να δώσει λύσεις στις απορίες σας. Ο όγκος των πληροφοριών που περιέχει είναι τεράστιος και για το λόγο αυτό, αν έχετε κάποια απορία, μη διστάσετε να το συμβουλευτείτε.

Στο σημείο αυτό σταματάμε προσωρινά την περιήγησή μας στο θαυμαστό κόσμο των Windows. Μέχρι τον επόμενο μήνα, καλές εξερευνήσεις και μη διστάζετε να απευθύνετε τα e-mails σας στη διεύθυνση nikdal@compulink.gr.

PC

ΤΑ WINDOWS 98 ΣΤΟ INTERNET

Εάν χρειάζεστε περισσότερα στοιχεία για τα Windows 98 και έχετε πρόσβαση στο Internet, μπορείτε να ανατρέξετε στο αρχείο Faq.txt, το οποίο βρίσκεται στη σελίδα της Microsoft, στη διεύθυνση **http://www.microsoft.com/windows98/support/faq/default.asp.**


MEADE
MEADE LXD 500
MEADE & THE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MEADE INSTRUMENTS CORPORATION OF CALIFORNIA U.S.A.
Model 114NT/500:
4.5" f/8 Newtonian Reflector
Model 102ACHR/500:
4" f/9 Achromatic Refractor
Model 102APO/500:
4" f/9 ED Apochromatic Refractor
Model 203SC/500:
8" f/10 Schmidt-Cassegrain
Model 127NT/500
5" f/8 Newtonian Reflector
Αποκτήστε την εμπειρία
της υψηλής οπτικής τελειότητος
και μηχανικής ακρίβειας
ενός νευτωνίου, διοπτρικού
ή καταδιοπτρικού
τηλεσκοπίου σε
πολύ καλή τιμή.
Σε κάθε
μοντέλο
της σειράς LXD 500
μπορεί να προστεθεί
μοτέρ 4 ταχυτήτων
2,8,16,32 στους δύο άξονες.
Διαθέτει μικρομετρικό
χειριστήριο αργής κίνησης στην
ορθή αναφορά και στην απόκλιση.
Σταθερό αλουμίνιο τρίποδο
και πλήρες σετ εξαρτημάτων.
Διαλέξτε από τα 5 μοντέλα
ποιό ταιριάζει στον προϋπολογισμό
και στις οπτικές απαιτήσεις σας.
STREAMTRADE
K. NOMIKOS & CO
Ακτή Μιαούλη 81 & Κανάρη 2, 185 38 Πειραιεύς
Τηλ.: (01) 42 82 045, 42 83 077
Fax: (01) 42 83 079 • Telex: 21-3309 GULF GR

VIDEO & INTERNET

Το video κατακτά το Διαδίκτυο

Κινούμενη εικόνα στο Διαδίκτυο; Πριν από λίγα χρόνια ήταν ανέκδοτο, σήμερα είναι απτή πραγματικότητα! Εντάξει, η ποιότητα δεν είναι ακόμη επιπέδου DVD player, αλλά κάθε αρχή και δύσκολη...

Του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr



Στην αρχή, πριν από πέντε χρόνια, όταν μπήκαμε για πρώτη φορά στο Internet με γραφικά, όλοι ήμαστε ενθουσιασμένοι με την καινούρια μορφή του μέσου, τις έγχρωμες εικόνες, τις περίεργες γραμματοσειρές και την Java λίγο αργότερα. Ακόμη όμως και μετά το πέρασμα σε καινούριες τεχνικές σχεδίασης σελίδων με πιο πολύπλοκες εφαρμογές Java και Animated GIFs ήταν φανερό ότι κάτι έλειπε από τον Web.
Σύντομα όλοι αντιληφθήκαμε ότι αυτό το κάτι ήταν η κινούμενη εικόνα που γνωρίζαμε καλά από μία άλλη συσκευή, διαδεδομένη εδώ και δεκαετίες στην κοινωνία μας: την τηλεόραση. Ας δούμε, λοιπόν, πολύ συνοπτικά το θέμα "κινούμενη εικόνα στο Internet", περιγράφοντας αρχικά με δυο λόγια τα Animated GIFs και κατόπιν το video.

ANIMATED GIFS

Ενα από τα διλήμματα που αντιμετωπίζουν όσοι ετοιμάζονται να προσθέσουν εικόνες στις σελίδες τους αφορά στο ποιο από τα διαθέσιμα formats να χρησιμοποιήσουν. Είναι σίγουρο ότι για να κατεβαίνει εύκολα η εικόνα θα πρέπει να είναι συμπιεσμένη, οπότε καταλήγουμε σε δύο πολύ γνωστά πρότυπα, το JPEG και το GIF.

Η ερώτηση "ποιο είναι καλύτερο;" δεν μπορεί να έχει μονολεκτική απάντηση. Τα πάντα εξαρτώνται από το είδος της εικόνας. Αν, για παράδειγμα, πρόκειται για μία φωτογραφία με αρκετά χρώματα, τα οποία αναμειγνύονται ομαλά, τότε αυτό που ζητάμε είναι η JPEG κωδικοποίηση, γιατί μόνο σε αυτήν μπορούμε να αποθηκεύσουμε εκατομμύρια χρώματα. Το format GIF περιορίζεται στα 256 χρώματα και συνήθως δίνει μικρότερη συμπίεση από αυτήν του αντιπάλου του.

Ωστόσο, τον τελευταίο καιρό, με την έλευση της έκδοσης 89a, τα εν λόγω αρχεία απέκτησαν δύο σημαντικά πλεονεκτήματα. Το πρώτο αφορά στο ότι ένα αρχείο GIF 89a μπορεί να περιέχει περισσότερα από ένα GIF αρχεία, τα οποία συνδυαζόμενα δίνουν την αίσθηση του κινούμενου σχεδίου. Το δεύτερο πλεονέκτημα εντοπίζεται στο ότι με τη βοήθεια αυτών των αρχείων μπορούμε να σχεδιάσουμε διαφανή σημεία μέσα σε μία Web σελίδα, ώστε να είναι δυνατή η εναρμόνιση των γραφικών που υπάρχουν στο προσκήνιο με αυτά του φόντου.

Τα Animated GIFs έγιναν δημοφιλή γιατί είναι απλά στην υλοποίησή τους, υποστηρίζονται από τους σύγχρονους browsers τετάρτης γενιάς και συνήθως δεν απαιτούν μεγάλο εύρος ζώνης. Αρκεί ένας bitmap editor για να φτιαχτούν τα διαδοχικά frames και μετά ένα shareware πρόγραμμα όπως το GIF Construction Set ή το GIF Builder για υλοποιηθεί το 89a specification

.Η υποστήριξη από τις τελευταίες εκδόσεις του Netscape και του Internet Explorer είναι διάφανη, χωρίς να χρειάζονται πρόσθετα plug-ins ή ActiveX Controls.

VIDEO

Πέρα από τα Animated GIFs και τις εφαρμογές Java, αν κάποιος θέλει να τραβήξει την προσοχή του κόσμου στο Διαδίκτυο, πρέπει σίγουρα να χρησιμοποιήσει video.

Ομως, αν και οι τεχνολογίες Web Video έχουν ήδη βρει τη θέση τους στις περισσότερες multimedia εφαρμογές, η έλλειψη υποδομής στο Internet φαίνεται να δοκιμάζει καθημερινά την υπομονή εκατομμυρίων χρηστών, οι οποίοι με μια απλή dial-up σύνδεση φιλοδοξούν να δουν το PC τους να μιμείται τεχνολογίες αρκετά πιο ώριμες και παλιές όπως αυτή της τηλεόρασης.

Η τεχνολογία Streaming Video έδωσε μία μικρή ώθηση στη μεταφορά video μέσα από το Δίκτυο, αφού η απόκριση ήταν πιο άμεση και ο ενδιαφερόμενος μπορούσε να δει σχεδόν αμέσως κινούμενη εικόνα στον υπολογιστή του.

Από την άλλη μεριά, η ποσότητα των δεδομένων που επαρκούν για να δούμε video σε ένα μικρό παράθυρο της οθόνης του υπολογιστή είναι τεράστια. Χρειάζονται πολύπλοκοι αλγόριθμοι συμπίεσης που να "κόβουν" τις περιττές πληροφορίες, υψηλός ρυθμός διαμεταγωγής πληροφοριών για να έχει σταθερότητα η εικόνα και παράλληλα μετάδοση ήχου μέσα από το ίδιο εύρος ζώνης.

ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Μερικά από τα πιο δημοφιλή προγράμματα διαχείρισης video μέσα από τον Web περιγράφονται στη συνέχεια.

CineWeb

http://www.digigami.com/cineweb

Γενικής χρήσης video player που υπόσχεται τη μεταφορά streaming δεδομένων σε τρία από τα πιο δημοφιλή formats, δηλαδή σε QuickTime (MOV), Video for Windows (AVI) και MPEG χωρίς την παρουσία κάποιου server. Εχει τη δυνατότητα για αλλαγή του μεγέθους του παραθύρου κατά την αναπαραγωγή του video καθώς και για forward και back πάνω σε κάποιο clip. Σημαντικό επίσης είναι το ότι μπορεί να παίξει και αρχεία Autodesk FLI animation.

ClearFusion

http://www.iterated.com/nettech/clear fusion/index.htm

Ιδανική λύση για όλους όσοι συνδέονται μέσω modem με το Δίκτυο και θέλουν να έχουν μια πρώτη άποψη για το τι

περιέχουν τα AVI αρχεία που κατεβάζουν. Το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα να δώσει εικόνα και ήχο ακόμα και αν μόνο το 1% του αρχείου είναι διαθέσιμο! Πολύ καλό προϊόν, το οποίο βασίζεται σε τεχνικές fractal για να συμπιέσει σε πολύ μεγάλο βαθμό τα αρχεία video.

InterVU MPEG Player

http://www.intervu.com

Η κωδικοποίηση MPEG είναι η πιο συνηθισμένη στο Δίκτυο, γι' αυτόν το λόγο η InterVU δεν προτείνει κάποιο δικό της format αλλά μία επιπλέον δυνατότητα σε αυτούς που κατεβάζουν τέτοιου είδους αρχεία. Κι εδώ είναι δυνατή η αναπαραγωγή του αρχείου πολύ προτού έρθει ολόκληρο στο δίσκο του προσωπικού υπολογιστή μας. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο τις περισσότερες φορές, αφού έχουμε μια πρώτη ιδέα για το τι κατεβάζουμε.

Macromedia Shockwave Flash

http://www.macromedia.com

Η Macromedia με τις τεχνολογίες shockwave audio παλαιότερα αλλά και με τα σημερινά εργαλεία της όπως το Flash και το Director δείχνει ότι ενδιαφέρεται περισσότερο να "ντύσει" με πολυμέσα μία Web σελίδα παρά να ασχοληθεί με τη μεταφορά ζωντανών streaming δεδομένων.

Παρέχει πάντως ορισμένα προγράμματα τα οποία μετατρέπουν τις ήδη υπάρχουσες παρουσιάσεις στον Web σε αντίστοιχες shockwave. Ετσι, μπορεί κάποιος πολύ εύκολα να μετατρέψει ένα αρχείο του Power Point της Microsoft προσθέτοντας και Java με τη βοήθεια του Flash και ειδικών players τους οποίους υποστηρίζει.

Το Macromedia Flash 3.0 είναι ένα πολύ ευέλικτο πρόγραμμα που επιτρέπει σε κάποιον να φτιάξει από banners μέχρι full-screen animations. Χρησιμοποιεί την τεχνολογία streaming για να μεταφέρει τα δεδομένα, κάτι που σημαίνει ότι η αναπαραγωγή τους είναι σχεδόν άμεση ακόμα και στις πιο φτωχές dial-up συνδέσεις.

Microsoft MediaPlayer

http://www.microsoft.com

Πριν από αρκετούς μήνες η Microsoft έριξε στην κυκλοφορία ένα νέο πρόγραμμα το οποίο ονομάζεται Media Player. Το εν λόγω πρόγραμμα διαβάζει και αναπαράγει Streaming Media που ακολουθούν το ASF format μαζί με παλιότερα αρχεία RealAudio & Video, διαθέτοντας παρόμοιο περιβάλλον μαζί με καινούρια στοιχεία όπως η δυνατότητα zoom που υπάρχει στην περίπτωση της μεταφοράς κινούμενης εικόνας.

Microsoft Netshow

http://www.microsoft.com/netshow

Το Netshow v3.0 είναι ένα εντελώς καινούριο προϊόν, το οποίο ενσωματώνει τους κώδικες MPEG-4 της Microsoft για video μαζί με τα MetaSound και MetaVoice της Voxware για συμπίεση ήχου και φωνής. Παράλληλα με τη δυνατότητα για video υπάρχει η επιλογή για streaming υψηλής ποιότητας εικόνων JPEG μαζί με ήχο για την περίπτωση παρουσιάσεων πάνω στο Διαδίκτυο.

Net Toob

http://www.duplexx.com/dl_nt.html

Το Net Toob είναι ακόμη ένα πρόγραμμα που επιτρέπει την αναπαραγωγή streaming MPEG δεδομένων, λειτουργεί με όλα τα γνωστά προγράμματα πλοήγησης και μπορεί να διαβάσει σχεδόν όλα τα formats για video και ήχο (AVI, MOV, QuickTime και QuickTimeVR, Autodesk FLC και FLI, WAV, MIDI).

Ενα video clip 30 δευτερολέπτων στα 30 fps (frames per second) με ενσωματωμένο ήχο αντιστοιχεί με τη συμπίεση MPEG-1 σε αρχείο μεγέθους 1,4MB. Συγκριτικά αναφέρεται ότι, αν το ίδιο αρχείο μετατραπεί σε AVI, θα είναι μέχρι δύο φορές μεγαλύτερο, ενώ αν γίνει MOV (QuickTime) δύο με τέσσερις φορές μεγαλύτερο. Το Net Toob είναι σε θέση να αλλάζει την τιμή των fps ανάλογα με τη ζητούμενη ποιότητα αλλά και την κίνηση του Δικτύου.

RealPlayer

http://www.real.com

Από το 1995, όταν η τότε Progressive Networks (σήμερα RealNetworks) παρουσίασε ένα πρόγραμμα το οποίο είχε τη δυνατότητα να μεταδίδει ήχο μέσα από το Δίκτυο σε πραγματικό χρόνο, οι εξελίξεις ήταν ραγδαίες και η μία έκδοση του RealAudio διαδεχόταν την άλλη, ενώ παράλληλα από την αρχή υπήρχαν σκέψεις για τη μεταφορά εικόνας, κάτι που οδήγησε στο γνωστό RealVideo. Η εταιρία παρουσίασε πέρυσι το RealSystem G2, το οποίο από ό,τι φαίνεται θα είναι το μέλλον σε όλες τις αλληλεπιδραστικές εφαρμογές κινούμενης εικόνας πάνω στον Web.

Η τεχνολογία SmartStream -μία από τις καινοτομίες του RealSystem G2- επιτρέπει την αξιόπιστη μεταφορά streaming δεδομένων πάνω από δίκτυα μεταβαλλόμενου bandwidth, αλλάζοντας το ρυθμό διαμεταγωγής ανάλογα με την κίνηση του Δικτύου.

Αυτό σε απλά ελληνικά σημαίνει πως για όσους συνδέονται μέσω modem είναι πια δυνατό με τη βοήθεια κατάλληλου λογισμικού από την πλευρά του server να απαλειφθεί το ενοχλητικό φαινόμενο της διακοπτόμενης μετάδοσης, μέχρι να έρθει επαρκής όγκος δεδομένων στον υπολογιστή τους.

VivoActive 2.0

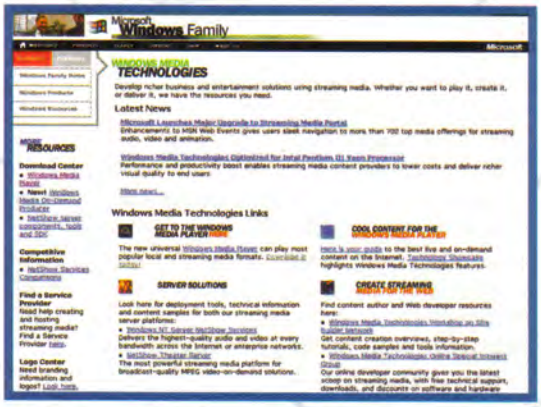
http://www.vivo.com

Το VivoActive είναι ένα πολύ ενδιαφέρον αλλά και απλό πρόγραμμα, αφού ξεκινά αυτόματα η αναπαραγωγή ενός video αμέσως μετά το άνοιγμά του, ενώ σε περίπτωση που κάτι τέτοιο δεν γίνει, μπορούμε με το ποντίκι να επιλέξουμε Play/Pause στην κάτω δεξιά πλευρά του παραθύρου.

VivoActive VideoNow

http://www.vivo.com

Ενα άλλο πακέτο της Vivo που χρησιμεύει στη δημιουργία αρχείων .viv από άλλα formats όπως .avi και .mov. Δεν είναι σε θέση να κάνει ζωντανές μεταδόσεις στο χώρο του Διαδικτύου όπως άλλα ανταγωνιστικά προγράμματα, αφού δεν σχεδιάστηκε αρχικά για αυτόν το σκοπό



Στη διεύθυνση http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/default.asp μπορείτε να βρείτε τα πάντα για τα προγράμματα της Microsoft που έχουν σχέση με κινούμενη εικόνα στο Διαδίκτυο.

και μπορεί απλώς να μετατρέψει αρχείο video αποθηκευμένο στο σκληρό δίσκο κάποιου μηχανήματος σε Streaming Video, ώστε ο ενδιαφερόμενος να μη χρειάζεται να το κατεβάσει πρώτα ολόκληρο προκειμένου το αναπαραγάγει.

Xing StreamWorks

http://www.xingtech.com

Η Xing ήταν μία από τις εταιρίες που συνεργάστηκαν πάνω στο πρωτόκολλο MPEG και είναι αυτή που σήμερα υπόσχεται τηλεοπτικής ποιότητας video πάνω σε κάθε intranet και εκτενείς δυνατότητες για multicasting.

PC

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Τα τελευταία βήματα

του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com



Η κεντρική σελίδα του CountMan.

Στα προηγούμενα δύο τεύχη παρουσιάσαμε τη γλώσσα HTML και τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε με αυτήν σελίδες. Αυτό το μήνα θα εξετάσουμε μερικά έτοιμα προγράμματα κατασκευής σελίδων, θα δούμε πώς μπορούμε να εισαγάγουμε το site μας στο Internet, τη χρήση ορισμένων ιδιαίτερων δυνατοτήτων όπως οι counters κ.ά.

Στα προηγούμενα άρθρα σίγουρα δεν εξετάσαμε με κάθε λεπτομέρεια όλα τα tags και τις δυνατότητες της HTML.

Επίσης, αφήσαμε έξω το κομμάτι εκείνο που αναφέρεται στην επικοινωνία με το χρήστη (interactivity), δηλαδή πώς μπορούμε να φτιάχνουμε φόρμες τις οποίες θα συμπληρώνει ο χρήστης και πώς, αφού αυτές δεχθούν την κατάλληλη επεξεργασία, να του επιστρέφονται τα ανάλογα αποτελέσματα. Αυτό προϋποθέτει τη γνώση κάποιας γλώσσας προγραμματισμού, για να φτιαχτεί το πρόγραμμα επεξεργασίας των δεδομένων που στέλνει ο χρήστης, κάτι που ξεφεύγει από τα όρια αυτής της σειράς άρθρων.

Ομως με αυτά που γράψαμε μπορείτε να κατασκευάσετε ένα καθ' όλα εντυπωσιακό και πλήρες site. Ας δούμε μερικά επιπλέον στοιχεία που καλό είναι να γνωρίζετε.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΣΕΛΙΔΩΝ

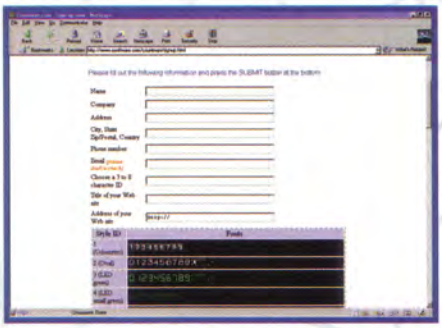
Τα συγκεκριμένα προγράμματα σκοπό έχουν να διευκολύνουν τη δημιουργία σελίδων. Υπάρχουν περιπτώσεις που η χρήση τους προτιμάται, ωστόσο η τελική απόφαση είναι πάντα δική σας.

Netscape composer: Ο Composer είναι ένα πρόγραμμα που συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο του Netscape Communicator Professional. Τον καλείτε μέσα από τον Navigator από το μενού Communicator ή πατώντας απλώς Ctrl+4. Το περιβάλλον είναι απλό.

Μπορείτε να γράψετε το κείμενό σας και να το διαμορφώσετε χρησιμοποιώντας τα αντίστοιχα κουμπιά της toolbar. Θυμίζει πολύ κειμενογράφο - αυτός είναι άλλωστε ο σκοπός του. Μπορείτε να προσθέσετε στη σελίδα σας σχεδόν τα πάντα και φυσικά ανά πάσα στιγμή να δείτε τον κώδικα που παράγεται από το View/Page Source. Τα διαθέσιμα προς εισαγωγή αντικείμενα είναι εικόνες, links, tables, λίστες και φυσικά ο δικός σας HTML κώδικας. Το πρόγραμμα είναι πολύ απλό στη χρήση του. Αν δεν θέλετε να μάθετε HTML και το μόνο που ζητάτε είναι να φτιάξετε μερικές απλές σελίδες, θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι.

FrontPage: Επαγγελματικό πρόγραμμα κατασκευής σελίδων. Δίνει δεκάδες δυνατότητες και περιλαμβάνει πολλά extras. Διαθέτει πολλά έτοιμα layouts, τα οποία μπορούν να αποτελέσουν τη ραχοκοκαλιά του site, πάμπολλες συνοδευτικές εικόνες, χρήσιμα εργαλεία, δυνατότητα για εισαγωγή αντικειμένων, όπως counter, στη σελίδα κ.ά. Διαθέτει εντυπωσιακές επιλογές όπως animation γραμμάτων, αλλά το κακό είναι ότι πολλές από αυτές δουλεύουν μόνο στον Internet Explorer. Σε αυτό το σημείο χρειάζεται μεγάλη προσοχή ώστε το site να μπορεί τελικά να εμφανιστεί σωστά και στον browser της Netscape (αλλιώς πάνω από τους μισούς χρήστες του Internet δεν θα το δουν). Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο στη χρήση του και μπορείτε να κατασκευάσετε εντυπωσιακότατες σελίδες σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα.

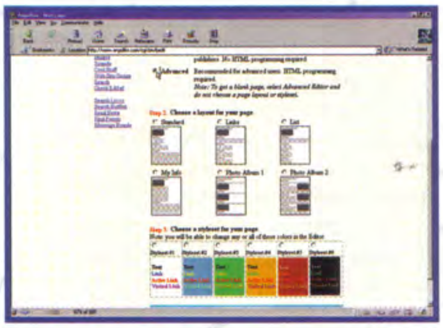
HotDog: Μάλιστα, HotDog από τη Sausage Software! Ενα πρόγραμμα χρήσιμο όταν γράφετε μόνος σας HTML. Δίνει διαφορετικό χρώμα σε κάθε λέξη, ανάλογα με το αν είναι κείμενο ή tag, τονίζει τα λάθη και περιέχει έναν πολύ χρήσιμο πίνακα ιδιοτήτων. Ετσι, όταν κάνετε click σε ένα tag, αυτόματα εμφανίζονται όλα τα ορίσματα για το συγκεκριμένο tag και μάλιστα χωρισμένα ανάλογα με την έκδοση της HTML στην οποία έκαναν την εμφάνισή τους. Γενικά πρόκειται για ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο προγραμματισμού HTML.



Τα στοιχεία που πρέπει να συμπληρώσετε για να εγγραφείτε στο CountMan.



Επιλέγοντας στιλ για το μετρητή σας.



Επιλέγοντας τρόπο δημιουργίας της σελίδας στο Angelfire.

Υπάρχουν βέβαια πολλά άλλα παρόμοια προγράμματα. Εμείς παρουσιάσαμε αυτά τα τρία ως αντιπροσωπευτικό δείγμα. Αν δεν σας ενδιαφέρει να χάσετε τη μαγεία του προγραμματισμού της σελίδας σας ή βιάζεστε να δείτε αποτέλεσμα, ψάξτε να βρείτε ποιο σας ταιριάζει και χρησιμοποιήστε το.

ΔΩΡΕΑΝ WEB HOSTING

Εστω ότι το site μας είναι έτοιμο στο δίσκο μας και το καμαρώνουμε. Πρέπει όμως με κάποιον τρόπο να το βγάλουμε στο Internet, αφού αυτό είναι ο σκοπός μας. Αν λοιπόν ο παροχέας Internet στον οποίο έχουμε συνδρομή διαθέτει χώρο για τους χρήστες του, τότε το μόνο που χρειάζεται είναι να επικοινωνήσουμε με τους υπεύθυνους για να μάθουμε τη διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσουμε. Εάν όμως ο ISP μας δεν παραχωρεί χώρο στους χρήστες του ή αν ο χώρος που μας διαθέτει είναι λίγος, τι κάνουμε;

Η μόνη λύση είναι να χρησιμοποιήσετε κάποια δωρεάν υπηρεσία Web hosting. Τέτοιες προσφέρονται από sites όπως τα Angelfire (www.angelfire.com), Geocities (www.geocities.com), Xoom (www.xoom.com) και πολλά άλλα. Ενα search σε κάποια μηχανή αναζήτησης με κλειδί "free web hosting" θα μας επιστρέψει πολλά ανάλογα sites.

Δυστυχώς επειδή "ουδέν καλό αμιγές κακού", αυτές οι υπηρεσίες έχουν κάποια μειονεκτήματα. Το σημαντικότερο είναι ότι, για να βγει κέρδος, οι σελίδες σας συνήθως φορτώνονται με διαφημίσεις που μπαίνουν αυτόματα. Αυτές συνήθως εμφανίζονται υπό μορφή παραθύρου, όταν κάποιος επισκέπτεται τις σελίδες σας. Επίσης, συχνό φαινόμενο είναι η αποστολή προς εσάς διάφορων mails διαφημιστικού περιεχομένου. Η ποσότητα των "ενοχλήσεων" αυτών εξαρτάται από το site, αν και συνήθως όσο ποιο καινούριο είναι ένα site τόσο καλύτερα είναι τα πράγματα, ενώ όσο η φήμη του μεγαλώνει τόσο αυξάνεται και ο αριθμός των διαφημίσεων.

Ως παράδειγμα θα χρησιμοποιήσουμε το Angelfire, το οποίο αποτελεί σκέλος του γνωστού Lycos Network. Προσφέρει 5MB για Web hosting, δεν έχει πολλές διαφημίσεις (τουλάχιστον όχι ακόμα), είναι γρήγορο και έχει αρκετά εύχρηστο περιβάλλον.

Συνδέεστε λοιπόν στο www.angelfire.com και βρίσκεστε σε μία οθόνη με δύο επιλογές: Register και Login. Αφού δεν έχετε ακόμα εγγραφεί, κάνετε Register. Οποτε ξανασυνδεθείτε, για να αλλάξετε κάτι στις σελίδες σας ή να προσθέσετε νέες, θα επιλέξετε το Login. Αφού λοιπόν επιλέξετε Register και Create Account, βρίσκεστε σε μια σελίδα όπου πρέπει να συμπληρώσετε κάποια προσωπικά στοιχεία. Εκτός από τα συνηθισμένα (όνομα, e-mail κ.λπ.), πρέπει να διαλέξετε ένα πρόθεμα και ένα όνομα για το site σας. Το πρόθεμα επιλέγεται από μια λίστα, ενώ το όνομα είναι καθαρά δική σας υπόθεση. Για το παράδειγμα χρησιμοποιήσαμε /on/pcm, όπου /on είναι το πρόθεμα και /pcm το όνομα. Επίσης, πρέπει να διαλέξετε τον κωδικό σας με τον οποίο θα κάνετε αργότερα Login.

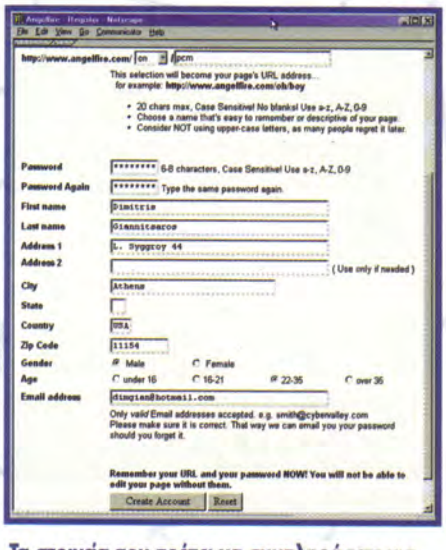
Πολλά site σάς στέλνουν πρώτα πληροφορίες με mail, το οποίο πρέπει να διαβάσετε για να δείτε πώς θα ολοκληρώσετε τη διαδικασία εγγραφής (άλλοτε σας στέλνουν αυτόματα τον κωδικό, άλλοτε σας ζητούν να επισκεφθείτε συγκεκριμένη σελίδα). Το Angelfire δεν ζητά κάτι τέτοιο, οπότε συνεχίζετε. Αφού λοιπόν συμπληρώσετε τα στοιχεία σας, στέλνετε τις πληροφορίες πατώντας το ανάλογο κουμπί και μεταφέρεστε στην κύρια οθόνη (main editor). Στο κεντρικό παράθυρο βλέπετε τα αρχεία που αποτελούν το site σας. Για την ώρα βλέπετε μόνο ένα, το index.html. Αυτή είναι η πρώτη σελίδα που φορτώνεται. Την επιλέγετε και πατάτε Create/Edit. Θα εμφανιστεί μια νέα φόρμα, η οποία θα προτείνει διάφορους τρόπους δημιουργίας της σελίδας σας. Εφόσον ξέρετε την HTML, επιλέγετε Advanced και συνεχίζετε. Μπορείτε πλέον να γράψετε τη σελίδα σας στο νέο παράθυρο.

Αν έχετε ήδη γράψει τη σελίδα σας, κάνετε Copy & Paste. Αφού τελειώσετε, μπορείτε να κάνετε μια προεπισκόπηση (preview), να σώσετε στο δίσκο του host (save) ή να κάνετε Cancel. Αφού σώσετε, επιστρέφετε στο κεντρικό παράθυρο. Αν θέλετε να δημιουργήσετε μια νέα σελίδα, γράφετε το όνομά της στο ειδικό πλαίσιο και πατάτε Create/Edit.

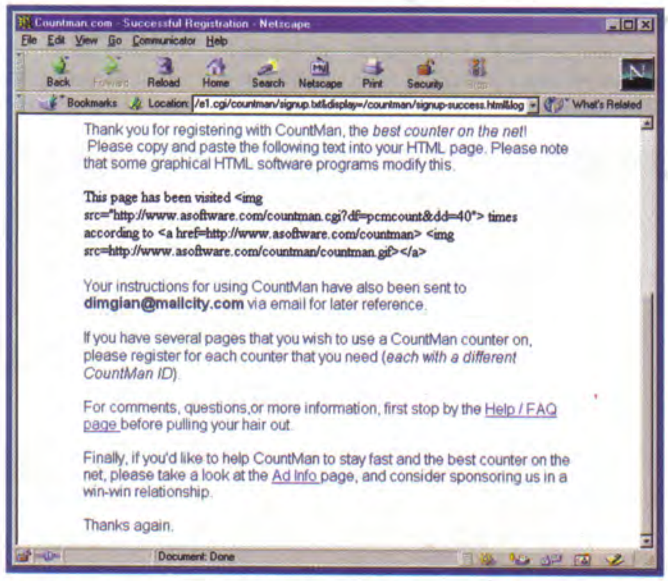
Για να τοποθετήσετε κάποια εικόνα ή άλλο αρχείο, πρέπει να γράψετε το πλήρες path μαζί με το όνομα του αρχείου στο πλαίσιο "File Upload" και να πατήσετε το κουμπί Upload. Αν ο browser σας το υποστηρίζει, θα υπάρχει και ένα κουμπί Browse με το οποίο μπορείτε να επιλέξετε αρχείο. Τώρα, αν επιλέξετε να στείλετε μια εικόνα, για παράδειγμα, την test.gif, αυτή θα εμφανιστεί στη λίστα αρχείων ως images/test.gif. Αυτό σημαίνει ότι μπήκε αυτόματα σε ένα directory images. Αν θέλετε να τη χρησιμοποιήσετε σε κάποια σελίδα, θα γράψετε:

<img src=images/test.gif>

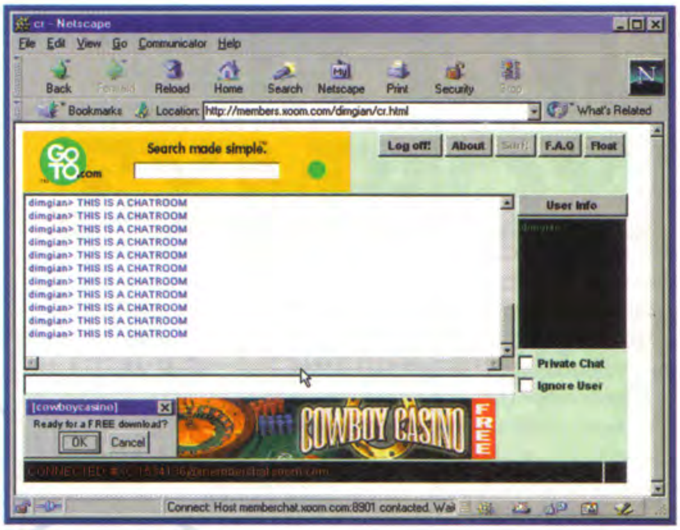
Το κουμπί Rename αλλάζει το όνομα ενός αρχείου (το επιλέγετε πρώτα και μετά πατάτε Rename), ενώ με το Delete μπορείτε να σβήσετε κάποιο αρχείο. Με το View βλέπετε τη μορφή του site και, τέλος, με το Logout βγαίνετε από το λογαριασμό σας. Γενικά δεν θα δυσκολευτείτε να στήσετε το site σας και αφού συνηθίσετε το περιβάλλον, όλα θα γίνονται πολύ γρήγορα. Επίσης, αν θέλετε να βάλετε πολλά αρχεία στο site σας και δεν χωράνε στον περιορισμένο χώρο του εκάστοτε host, μπορείτε να εγγραφείτε και κάπου αλλού και να δημιουργήσετε ένα site που θα περιέχει μόνο αρχεία. Ετσι, χρησιμοποιώντας συνδέσμους προς



Τα στοιχεία που πρέπει να συμπληρώσετε για να εγγραφείτε στο Angelfire.



Ο κώδικας που πρέπει να βάλετε στη σελίδα σας για να εμφανιστεί ο counter.



Το Chatroom του Xoom.com.

αυτά τα αρχεία, λύνετε το πρόβλημα. Αν έχετε, για παράδειγμα, τοποθετήσει το site σας κάπου εκτός του Angelfire και θέλετε να φορτώσετε μια εικόνα που έχετε αποθηκεύσει στο angelfire.com, θα δώσετε την εντολή:

<img src=www.angelfire.com/on/pcm/images/test.gif>

Κάποια sites όπως το Xoom ακολουθούν διαφορετική νοοτροπία. Δεν προσφέρουν περιβάλλον ανάπτυξης, απλώς με διάφορους τρόπους επιτυγχάνεται η αποστολή των σελίδων σας εκεί. Ας δούμε έναν από αυτούς τους τρόπους. Αφού κατασκευάσετε τη σελίδα σας, την ανοίγετε μέσα από το Netscape Composer. Επιλέγετε File/Publish. Συμπληρώνετε τον τίτλο και το όνομα του αρχείου, δίνετε τη διεύθυνση FTP (File Transfer Protocol) που σας έχει δοθεί (για το Xoom.com είναι FTP://ftp.xoom.com) και, τέλος, γράφετε το όνομα του χρήστη και τον κωδικό σας. Πατάτε OK και η σελίδα σας μεταφέρεται αυτόματα στο Xoom.com. Με μια επίσκεψη στο member.xoom.com/User Name/Filename.html θα πειστείτε. Είναι μια πολύ απλή διαδικασία. Φυσικά, πρέπει να είστε on-line όταν κάνετε το publish.

Ενα λεπτό σημείο εδώ αφορά στα links προς αρχεία που βρίσκονται σε άλλο site, π.χ. στο Angelfire. Στο μενού του publish θα δείτε ότι υπάρχει μια επιλογή Other Files to Include. Εκεί εμφανίζονται αρχεία εικόνας, ήχου κ.λπ. Αν δεν θέλετε να συμπεριληφθεί κάποιο αρχείο, πρέπει να μην είναι επιλεγμένο.

Τέτοια αρχεία είναι αυτά που εμείς θέλουμε να διαβάζονται από κάποιο άλλο site. Το αρχείο που αναφέραμε στο παράδειγμα δεν το επιλέγουμε στη λίστα των αρχείων προς upload. Αν το επιλέξουμε, το αρχείο θα γραφτεί και στο Xoom.com και το link θα γίνει αυτόματα $img src=test.gif>, ενώ εμείς θέλουμε να μη γραφτεί στο Xoom και ο σύνδεσμος να παραμείνει img src=www.angelfire.com/on/pcm/images/test.gif.

Τώρα πια, αν έχετε πρόσβαση στο Internet, δεν έχετε καμία δικαιολογία να μην κάνετε αισθητή την παρουσία σας! Ετσι, για να αλλάξετε τα δεδομένα σύμφωνα με τα οποία η Ελλάδα είναι από τις τελευταίες χώρες με παρουσία στο Internet.

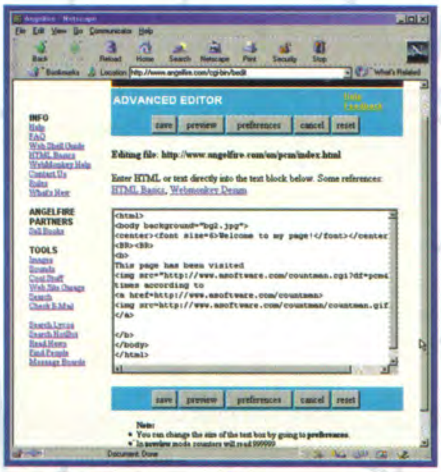
COUNTERS

Ενας μετρητής, λοιπόν (counter), θα δείχνει στους επισκέπτες πόσες επισκέψεις έχει δεχτεί το site από την ημερομηνία εγκατάστασής του. Εδώ αξίζει να κάνουμε μια παρένθεση για να διευκρινίσουμε κάτι. Αυτό που στην πραγματικότητα μετρά ένας μετρητής είναι τα hits που έχει δεχτεί η σελίδα και όχι ο αληθινός αριθμός των επισκέψεων. Οταν λέμε hits εννοούμε το πόσες φορές ζητήθηκε από τον server να εμφανίσει τη συγκεκριμένη σελίδα. Αν ένας χρήστης μπει στην κεντρική σελίδα κάποιου site, θα δει, για παράδειγμα, τον αριθμό 1.014. Αν από εκεί ακολουθήσει κάποιο link που θα τον οδηγήσει σε άλλη σελίδα του ίδιου site και ακολούθως επιστρέψει στην κεντρική σελίδα, θα δει τον αριθμό 1.015 (εκτός και αν ο browser φορτώσει τη σελίδα από την cache). Φυσικά, υπάρχει τρόπος μέτρησης των αληθινών επισκεπτών με τη χρήση του session. Ενα session ανοίγει όταν ένας χρήστης μπει σε κάποιο site και τερματίζεται όταν φύγει από το site αυτό προς κάποιο άλλο. Φυσικά όλοι προτιμούν τους μετρητές hits, ώστε να μεγαλώνει πιο γρήγορα ο εικονικός αριθμός επισκεπτών.

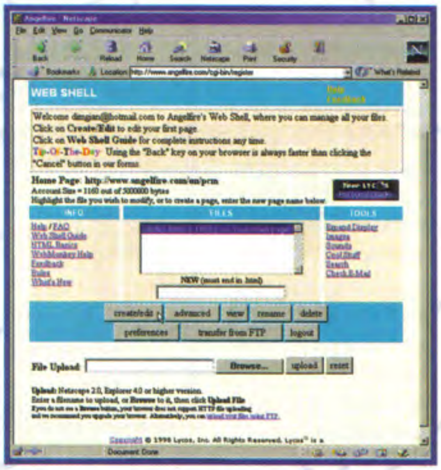
Η κατασκευή ενός μετρητή δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη υπόθεση, απαιτεί όμως προγραμματιστικές γνώσεις και δεν μπορεί να γίνει από τον καθένα. Ετσι, υπάρχουν διάφορες εταιρίες που παρέχουν δωρεάν έναν counter για το site σας. Για να γίνει αυτό, πρέπει να συμπληρωθούν κάποια στοιχεία και ακολούθως να εισαχθούν μερικές γραμμές HTML στη σελίδα στην οποία θέλετε να εμφανιστεί ο counter. Στην ουσία αυτό που προστίθεται στη σελίδα σας είναι μια εικόνα που φορτώνεται από το site της εταιρίας που παρέχει τον counter. Προφανώς αυτή η εικόνα (όπως είπαμε βρίσκεται στην εταιρία) αλλάζει κάθε φορά, ώστε να δείχνει ένα παραπάνω από ό,τι την προηγούμενη φορά.

Εμείς θα σας δείξουμε τα απαραίτητα βήματα που απαιτούνται για να βάλετε στο site σας έναν μετρητή. Θα χρησιμοποιήσουμε ως παράδειγμα τους counters που παρέχονται από το www.asoftware.com. Η επιλογή ήταν τυχαία μεταξύ των sites που παρέχουν δωρεάν counters. Κάνοντας search σε κάποια μηχανή αναζήτησης (Yahoo, AltaVista, Lycos κ.λπ.) για "Web counter" θα βρείτε πολλά sites που παρέχουν τέτοιες υπηρεσίες, αν και αρκετά από αυτά απαιτούν να πληρώσετε κάποιο αντίτιμο.

Καταρχήν, λοιπόν, επισκέπτεστε τη διεύθυνση www.asoftware.com/countman, όπου επιλέγετε το Sign Up Now. Συμπληρώνετε τα στοιχεία σας (όνομα, εταιρία, διεύθυνση, τηλέφωνο, e-mail), τη διεύθυνση του site σας, επιλέγετε ένα Character ID (πρέπει να είναι μοναδικό), ένα style για το μετρητή και το νούμερο από το οποίο θα αρχίσει η μέτρηση. Επειτα πατάτε το κουμπί "Click to submit the information and register". Θα εμφανιστεί μια νέα σελίδα και, αν όλα έχουν πάει καλά, θα αναγράφεται και ο



O Code Editor του Angelfire.



Η κεντρική οθόνη του Angelfire.



Πώς φαίνεται ο counter σε ένα site δημιουργημένο στο Angelfire.

HTML κώδικας που πρέπει να εισαγάγετε στη σελίδα σας εκεί όπου θέλετε να εμφανιστεί ο μετρητής. Παραδείγματος χάριν:

This page has been visited $img src= "http://www.asoftware.com/countman.cgi?df=pcmcount&dd=40"> times according to $a href=http://www.asoftware.com/countman> $img src=http://www.asoftware.com/countman/countman.gif>$/a>

Αυτόν τον κώδικα εισάγετε σε όποια σελίδα και σε όποιο σημείο θέλετε να εμφανίζεται ο μετρητής. Οπως ίσως θα παρατηρήσατε, εκτός από την εικόνα του μετρητή, φορτώνεται και μία δεύτερη εικόνα - σύνδεσμος προς το site της εταιρίας. Παρά το ότι μπορείτε να την αφαιρέσετε, καλό είναι να την αφήσετε ως αντίτιμο για τις υπηρεσίες της. Τις εντολές αυτές μαζί με αναλυτικές οδηγίες θα λάβετε και με mail. Με τόσο απλό τρόπο λοιπόν το site σας αποκτά και μετρητή! Το κακό με τους counters που βασίζονται σε τρίτες εταιρίες είναι ότι κάποια στιγμή μπορεί αυτές να κλείσουν ή να αποφασίσουν να μην παρέχουν πλέον δωρεάν υπηρεσίες. Σε αυτή την περίπτωση η μόνη λύση είναι η εύρεση νέας εταιρίας που θα προσφέρει Web counters και η αντικατάσταση του παλιού, βάζοντας απλώς τον καινούριο μετρητή να ξεκινήσει από το νούμερο στο οποίο είχε μείνει ο προηγούμενος.

ΑΛΛΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Με τον ίδιο περίπου τρόπο μπορείτε να εισαγάγετε στη σελίδα σας πολλά άλλα αντικείμενα, όπως ένα Chatroom (τέτοια προσφέρει το Xoom.com στα μέλη του). Απλώς επιλέγετε Chatroom, πατάτε το Add Chatroom, γράφετε κάποια στοιχεία, συγκεκριμένα σε ποια σελίδα θα μπει, το θέμα και το αν επιτρέπετε σε άλλους να αποκτήσουν πρόσβαση, και κατόπιν αντιγράφετε τον κώδικα που θα εμφανιστεί στη σελίδα σας.

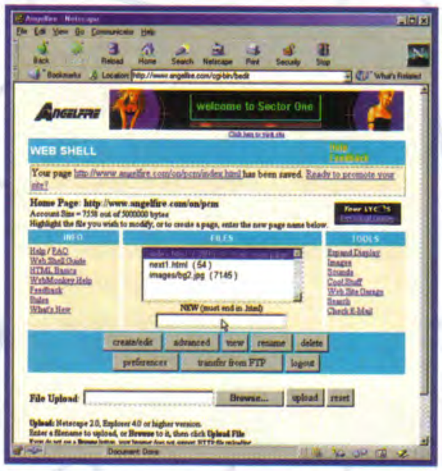
Πρόκειται περί ενός Java applet, οπότε για να λειτουργήσει, πρέπει ο χρήστης να έχει την Java ενεργοποιημένη στο σύστημά του. Με λίγο ψάξιμο στο Internet μπορεί κάποιος να βρει δεκάδες πράγματα για το site του. Τα περισσότερα είναι δωρεάν, εξαιρουμένων των στοιχείων που πρέπει συνήθως να συμπληρώσετε (φαίνεται ότι τώρα πια τίποτα δεν είναι εντελώς δωρεάν). Η λογική πάντως είναι λίγο πολύ η ίδια. Ετσι, εκτός από δωρεάν mail, θα βρείτε guestbooks, fora, πολλά Java applets (προγράμματα που τρέχουν στον browser) κ.ά.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Κλείνοντας αυτή τη σειρά των άρθρων θα παραθέσουμε μερικές γενικές οδηγίες για τη δημιουργία ενός site, πολλές από τις οποίες, ενώ φαίνονται εύκολα υλοποιήσιμες, στην πράξη προκαλούν πρόβλημα.

Το πιο σημαντικό είναι το μέγεθός του και ο αριθμός των εικόνων. Πολύ εύκολα μπορεί μια σελίδα να γίνει 100KB, με αποτέλεσμα ένας χρήστης να χρειάζεται 50 δευτερόλεπτα να τη δει, αν υποθέσουμε ότι έχει σταθερή ταχύτητα 2KB/sec, κάτι που μάλλον σπανίζει στην Ελλάδα. Ετσι, θέλει προσοχή στις εικόνες αλλά και στο περιττό κείμενο. Εξίσου σημαντικό είναι η σελίδα να είναι ευχάριστη στο μάτι, να μην κουράζει δηλαδή με έντονα backgrounds και φλογερά χρώματα.

Δεν είναι τυχαίο ότι οι δημιουργοί των μεγάλων sites προσλαμβάνουν γραφίστες για να τα



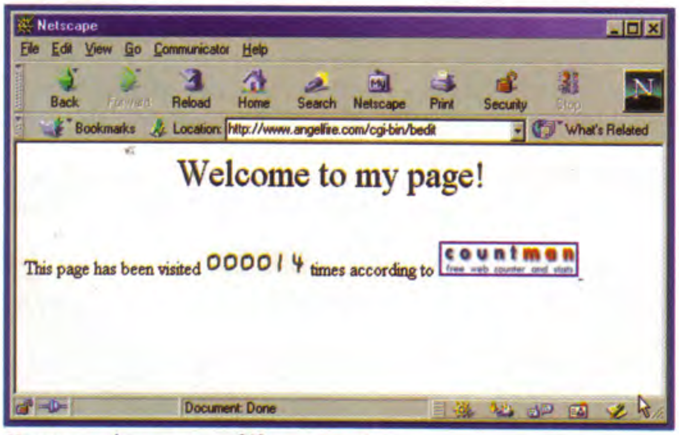
Η κεντρική οθόνη του Angelfire. Φαίνεται η uploaded εικόνα.

σχεδιάσουν. Η εμφάνιση μιας σελίδας πρέπει να είναι σωστή στο Netscape αλλά και στον Explorer. Θα σας προκαλέσουν έκπληξη οι διαφορές στην εμφάνιση. Επίσης, αν χρησιμοποιήσετε frames χωρίς scrollbars, να θυμάστε ότι άλλοι χρήστες έχουν ανάλυση 800x600, άλλοι 1.024x768 ή μεγαλύτερη, ενώ υπάρχουν και μερικοί με 640x480.

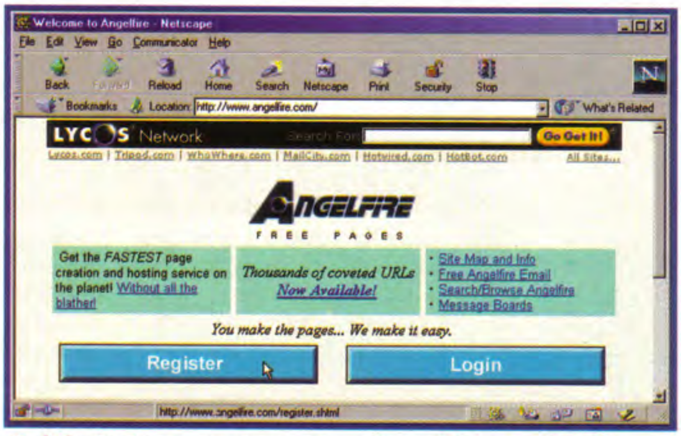
Γενικά πάντως το σημαντικό είναι να έχετε ενδιαφέρον περιεχόμενο, το οποίο θα είναι εύκολο να βρεθεί και να διαβαστεί. Προτού βάλετε το site σας στο Internet καλό είναι να ζητήσετε τη γνώμη κάποιου φίλου σας.

Τέλος, αν έχετε φτιάξει ένα ενδιαφέρον site, μπορείτε να το βάλετε σε κάποια μηχανή αναζήτησης. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, δοκιμάστε το (όλες οι μηχανές αναζήτησης έχουν σχετικό link).

Μπορείτε πλέον και εσείς να προσθέσετε το δικό σας λιθαράκι σε αυτό το τεράστιο οικοδόμημα που λέγεται Internet. Κάνετέ το, είναι μια εμπειρία που αξίζει. Για οποιεσδήποτε παρατηρήσεις, σχόλια κ.λπ. επικοινωνήστε μαζί μας στο dimgian@hotmail.com.



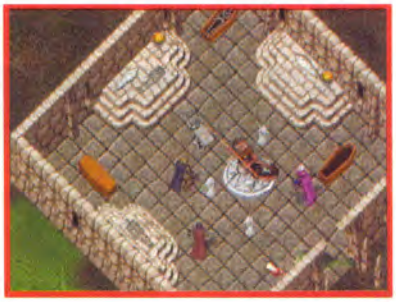
Η προεπισκόπηση μιας σελίδας με counter.



Επιλέξτε Register την πρώτη φορά που θα συνδεθείτε στο Angelfire.

ULTIMA ONLINE

Μπαίνοντας στη δεύτερη εποχή

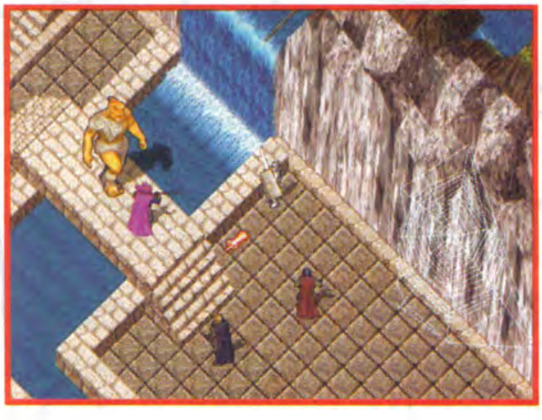


Οταν κυκλοφόρησε το Ultima Online αποτέλεσε επανάσταση στο χώρο. Δεκάδες άρθρα γράφτηκαν για τα υπέρ και τα κατά της προσπάθειας αυτής. Το σίγουρο είναι ότι οι περισσότεροι χρήστες συμφωνούν ότι η Origin βιάστηκε να το κυκλοφορήσει, αφού καλά καλά δεν είχε ακόμη ολοκληρωθεί η beta έκδοση.
Εναν χρόνο μετά κυκλοφορεί η νέα και βελτιωμένη έκδοση του παιχνιδιού, με τίτλο Second Age. Παίρνοντας προκαταβολικά θέση στο ζήτημα αυτό, δηλώνω ότι, αν η συγκεκριμένη έκδοση ήταν η πρώτη και η βασική, τότε όχι μόνο δεν θα μιλούσε κανείς, αλλά θα ήταν και η απόλυτη κυρίαρχη του παιχνιδιού. Ενώ τώρα, με τις αμφισβητήσεις που επέτρεψε να δημιουργηθούν, έδωσε πρόσφορο έδαφος στους ανταγωνιστές της. Ηδη ετοιμάζονται τέσσερα μεγάλα on-line RPGs με πιο σημαντικό από αυτά -στη βάση των μέχρι τώρα δεδομένων- το εκπληκτικό EverQuest.
Το νερό όμως έχει μπει για τα καλά στο αυλάκι και δεν γυρνά προς τα πίσω. Ο,τι έγινε έγινε και εμείς πρέπει να κοιτάμε μπροστά, αναλύοντας φυσικά πάντα όσο πιο δημιουργικά μπορούμε το παρελθόν και ιδιαίτερα τα λάθη μας.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΜΟΥ ΓΙΑ ΕΝΑ MANUAL

Καταρχήν, το ίδιο το πακέτο του παιχνιδιού αποτελεί πραγματική έκπληξη. Εκτός από το χάρτινο χάρτη που περιέχει στη θέση του πάνινου της πρώτης έκδοσης, ο χρήστης θα βρει και ένα ογκωδέστατο manual. Τι; Εξέδωσαν επιτέλους manual του παιχνιδιού; Ναι, είναι αλήθεια! Ακόμη πιο σημαντικό, όμως, είναι το ότι το manual αυτό των περίπου 220 σελίδων περιέχει τα πάντα. Οτιδήποτε πρέπει να έχει υπόψη ο χρήστης υπάρχει μέσα σε αυτό. Αχ, Shodan μου! Να είχα αυτό το manual στα χέρια μου έναν χρόνο πριν, πόσο διαφορετικά θα ήταν τα πράγματα. Σε αυτό θα βρείτε πληροφορίες για τα skills, τα spells, εικόνες των όπλων και των τεράτων, ακόμη και χάρτες των βασικών πόλεων.



Εν ολίγοις, σχεδόν όλο το υλικό που υπήρχε στο Web site του παιχνιδιού έχει περάσει στο manual, ενώ η εταιρία ήδη έχει επεξεργαστεί ένα νέο hint book, πολύ πιο λεπτομερειακό όσον αφορά στα επιμέρους στοιχεία που περιέχει.

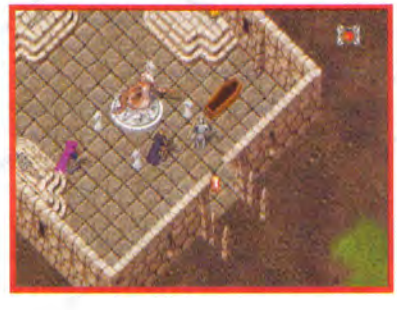
LAG - Η "ΑΡΡΩΣΤΙΑ" ΤΟΥ INTERNET...

Ισως το μεγαλύτερο πρόβλημα που αντιμετώπισαν οι χρήστες του Ultima Online είναι το περίφημο Lag, δηλαδή η καθυστερημένη ανταπόκριση του προγράμματος στις κινήσεις του χρήστη. Αιτίες γι' αυτό πολλές: Αυτή καθεαυτή η δομή του Internet, τα προβλήματα των επικοινωνιών (στη χώρα μας μόλις πρόσφατα αποκτήσαμε ψηφιακές γραμμές, και αυτές δεύτερης ποιότητας), αργά υπολογιστικά συστήματα, οι βαριές απαιτήσεις του προγράμματος...

Από τότε, φυσικά, πολλά έχουν αλλάξει. Ακόμη και τα στελέχη της εταιρίας πήραν το μάθημά τους. Σχεδίασαν νέα γραφικά και animations, ώστε να ελαφρύνει το πρόγραμμα σημαντικά. Πρόσθεσαν νέες teleports για να αποσυμφορήσουν την κίνηση, μείωσαν το speech, τα ρούχα-εξοπλισμό των τεράτων κ.ά. Μέχρι και το πτώμα που αφήνουν τα νεκρά ζώα άλλαξαν πριν από λίγο καιρό, προκειμένου να ελαφρύνουν όσο το δυνατόν περισσότερο το πρόγραμμα από τις πιέσεις που αυτό δεχόταν από τον περιβάλλοντα κόσμο του. Το κυριότερο όμως είναι ότι συνεργάστηκαν επίσημα με σημαντικούς Internet Providers στο εξωτερικό για να αποκαταστήσουν την καλύτερη δυνατή επικοινωνία.

Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σημαντικές αλλαγές έχουν γίνει και στο γενικότερο interface του παιχνιδιού. Σχεδιάστηκε ένα καινούριο Options menu, το οποίο καλύπτει όλες τις λειτουργίες του παλιού, προσθέτοντας νέες δυνατότητες. Ετσι πλέον είναι πιο εύκολο για τον παίκτη να παρακολουθεί τη συνολική απόδοση του παιχνιδιού, να επεμβαίνει στο χρώμα του background κ.λπ. Υποστηρίζονται εναλλακτικά χρώματα για τις μάχες, έχουν ενσωματωθεί περισσότερα και καλύτερα fonts και Unicode συμβατά, ώστε να λειτουργούν απρόσκοπτα στις περισσότερες γλώσσες. Επιπλέον, ένα νέο profile επιτρέπει στους παίκτες να δημιουργούν ένα πολύ καλύ-





τερο ιστορικό για το χαρακτήρα τους. Ωστόσο και το βασικό interface άλλαξε με την προσθήκη του νέου "Big Window", όπως αυτό λέγεται, το οποίο επιτρέπει τη μετακίνηση αντικειμένων όπως τα spellbooks ή τα backpacks, χωρίς να αλλοιώνεται η οπτική του περιβάλλοντος χώρου. Επίσης, ένα νέο chat system προστέθηκε, το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να επικοινωνούν με τους φίλους τους σε ολόκληρο τον κόσμο του παιχνιδιού.



SECOND AGE; ΔΗΛΑΔΗ;

Το πιο βασικό είναι ότι το παιχνίδι έχει επεκταθεί κατά πολύ. Νέες περιοχές έχουν προστεθεί, νέα τέρατα περιμένουν στη γωνία. Προσέξτε καλά, νέοι χρήστες. Δεν είμαστε πια μόνοι στην Britannia. Αφήστε που υπάρχουν πληροφορίες ότι περιοχές που έχουν εμφανιστεί στα κλασικά Ultima παιχνίδια θα αρχίσουν σιγά σιγά να εμφανίζονται και εδώ. Εγκυρες πληροφορίες λένε ότι η χαμένη γη είναι τελικά η Ambrosia!!!

ΣΧΕΔΟΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ROLE PLAYING: ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΣΩΣΤΑ;

Οι σκληροπυρηνικοί των RPGs ισχυρίζονται ότι οι παίκτες δεν αντιδρούν στο παιχνίδι σκεπτόμενοι το ρόλο που υποδύονται (π.χ. fighter, thie), αλλά μόνο με βάση τις πραγματικές συνθήκες που αντιμετωπίζουν, λειτουργώντας έτσι ως "ουδέτεροι" χαρακτήρες και χωρίς να παίζουν ουσιαστικά το ρόλο τους. Αυτό είναι ένα όντως σημαντικό πρόβλημα και γι' αυτό το βάρος έχει πέσει στα διάφορα Guilds που "διαπαιδαγωγούν" τους χαρακτήρες. Ορισμένα πράγματι ξεχωρίζουν με τη συνολική στάση τους.

ΕΝΑΣ ΧΡΟΝΟΣ ΠΕΡΑΣΕ, ΤΙ ΕΧΕΙ ΑΛΛΑΞΕΙ ΣΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ;

Το σίγουρο είναι ότι τα παιχνίδια του είδους αλλάζουν με τρομερούς ρυθμούς. Μερικά πράγματα πήγαν καλύτερα από ό,τι περίμεναν οι δημιουργοί του παιχνιδιού και άλλα όχι. Το πιο σημαντικό στοιχείο σε όλο το παιχνίδι είναι το σύστημα οικονομίας και η οικολογία που έχει αναπτυχθεί. Από τα μεγαλύτερα προβλήματα που ταλανίζουν τους χρήστες είναι η αντικοινωνική συμπεριφορά αρκετών καθώς και το γεγονός ότι έχει ξεσπάσει μία διαμάχη ανάμεσα σε όλους αυτούς που θέλουν να αποκτήσουν σπίτια και σε εκείνους που θέλουν να μείνουν όσο το δυνατόν ανέπαφα τα δάση και οι αγροτικές περιοχές. Μία καθαρά οικολογική διαμάχη, δηλαδή, που είναι άγνωστο πού θα καταλήξει. Τα στελέχη της εταιρίας προσπαθούν να συμβιβάσουν τις δύο πλευρές, αλλά ποιος συμβιβάζει τα ασυμβίβαστα;





Το πιο βασικό είναι ότι το παιχνίδι έχει επεκταθεί κατά πολύ. Νέες περιοχές έχουν προστεθεί, νέα τέρατα περιμένουν στη γωνία.





Γεγονός είναι ότι το Ultima Online είναι ένας τεράστιος και αληθινός κόσμος. Ενας αληθινός κόσμος που δεν δείχνει να έχει ορατό τέλος.



ΚΑΛΑ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ;

Το ερώτημα είναι τι νέο μπορεί να υπάρξει τώρα πια στον κόσμο του Ultima. Σύμφωνα με πληροφορίες, ήδη τα στελέχη της εταιρίας ετοιμάζουν μία συνολική επανασχεδίαση του τρόπου με τον οποίο κάποιος κτίζει ένα σπίτι αλλά και δημιουργεί εργασίες βασισμένες σε αυτό. Σχεδιάζουν να ανοίξουν πανδοχεία, ταβέρνες, καταστήματα κ.λπ.

Το μέλλον του κόσμου που έχει αναπτυχθεί δεν το ξέρει κανείς. Το σίγουρο είναι ότι έχει σημειώσει τεράστια επιτυχία, συγκεντρώνοντας πάρα πολύ μεγάλο αριθμό χρηστών από όλο τον κόσμο. Αυτό ακριβώς το γεγονός είναι που θεωρούν ως το πιο σημαντικό κατόρθωμά τους οι άνθρωποι του UO. Το ότι, δηλαδή, κατόρθωσαν να ενώσουν χιλιάδες ανθρώπους σε ένα κοινό πεδίο επαφής και δράσης.

PC



Η BLIZZARD ΠΑΙΡΝΕΙ ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΟ HACKING ΣΤΟ BATTLE.NET

Τους τελευταίους μήνες η κατάσταση στο Battle.net, το site της Blizzard στο Internet (http://www.battle.net), όπου οι φίλοι της εταιρίας παίζουν τις multiplayer εκδόσεις των αγαπημένων τους παιχνιδιών (Warcraft, Diablo και Starcraft), έχει φθάσει στο απροχώρητο. Πάρα πολλοί χρήστες που παίζουν τα ανωτέρω παιχνίδια χρησιμοποιούν ειδικά cheats με τα οποία γίνονται σχεδόν ανίκητοι, με αποτέλεσμα να κατατροπώνουν τους αντιπάλους τους. Οι απλοί χρήστες, που ανυποψίαστοι πέφτουν θύματά τους, έχουν κατακλύσει με τα γράμματά τους την εταιρία ζητώντας προστασία.

Το ζήτημα δεν είναι τόσο απλό όπως φαίνεται να πιστεύουν αρκετοί. Οι απλοί χρήστες που μπαίνουν στο Battle.net και πέφτουν θύματα των hackers πληρώνουν πολλαπλό τίμημα. Καταρχήν, είναι το οικονομικό σκέλος -και όχι μόνο-, αφού πληρώνουν για τη σύνδεσή τους στο Internet, όπως ο καθένας από εμάς που έχει σύνδεση μέσω κάποιου Provider, αλλά τελικά δεν κερδίζουν τίποτα, εφόσον η ήττα τους είναι προδιαγεγραμμένη. Με τη λέξη "κερδίζουν" εννοώ ότι δεν έχουν τουλάχιστον την ηθική και ψυχολογική ικανοποίηση που αναζητά κάθε χρήστης από μία τίμια και ισότιμη μάχη. Παράλληλα, υπάρχει θέμα και με την ίδια την Blizzard που "φαίνεται" να μην υπερασπίζει τις αρχές που διέπουν το Battle.net και τις οποίες η ίδια έχει δημιουργήσει. Ας μην ξεχνάμε ότι πριν από καιρό είχε προσπαθήσει παράνομα να καταγράψει όσους προσπαθούσαν να παίξουν Starcraft με ψεύτικο CD key. Τότε είχε γίνει σάλος και υπό την απειλή μηνύσεων είχε σταματήσει σχεδόν αμέσως την προσπάθειά της. Είχε όμως δείξει ότι, όταν αντιμετώπιζε πρόβλημα με σημαντικές οικονομικές επιπτώσεις για την εταιρία, ήξερε να δρα, έστω και αν η αντίδρασή της ήταν παράνομη. Αντίθετα, τώρα που θίγονται τόσοι και τόσοι χρήστες, δείχνει να αδιαφορεί, ενώ ξέρει καλά τι ακριβώς γίνεται.

Εν τέλει, βέβαια, δεν ήταν δυνατόν να μην αντιδράσει, αφού συνειδητοποίησε ότι η κατάσταση αυτή και η συνέχισή της έθιγαν άμεσα το κύρος της και το όνομα που με τόσο κόπο έχει οικοδομήσει.

Ετσι, στις 2 Μαρτίου δημοσίευσε επίσημη ανακοίνωση στα fora του Battle.net, με την οποία παίρνει άμεση θέση στο θέμα που έχει προκύψει. Η ανακοίνωσή της σε γενικές γραμμές αναφέρει: "...η εταιρία έχει δεχθεί τον τελευταίο καιρό πολυάριθμες αιτήσεις από χρήστες για να πάρει θέση στο θέμα αυτό. Θέλοντας να ξεκαθαρίσουμε τη θέση μας στο θέμα που έχει προκύψει, δηλώνουμε ότι το hacking στα multiplayer παιχνίδια τόσο γενικά όσο και στο Battle.net υπονομεύει τις βασικές αρχές του fair play και μειώνει το πνεύμα του ανταγωνισμού. Από τότε που ξεκίνησε το Battle.net, με την κυκλοφορία του Diablo πριν από δύο χρόνια, προσπαθήσαμε να αποκρούσουμε το φαινόμενο αυτό. Η καλύτερη απάντησή μας είναι να κάνουμε τα παιχνίδια μας όλο και πιο ασφαλή, ώστε να μην μπορούν να δεχτούν τέτοιου είδους παρεμβάσεις. Προτεραιότητα της εταιρίας παραμένει η ασφάλεια του συστήματος. Με την κυκλοφορία του Diablo 2 το Battle.net θα αντικατασταθεί από ένα άλλο on-line σύστημα, η αρχιτεκτονική του οποίου θα διασφαλίζει τους χρήστες από τέτοιες μεθόδους...". Η εταιρία συνεχίζοντας παίρνει σαφή θέση σύμφωνα με την οποία όσοι χρησιμοποιούν cheats στα multiplayer games παραβιάζουν το νόμο. Υποστηρίζει δε ότι θα ακολουθήσει πιο επιθετική πολιτική στο θέμα αυτό. Ταυτόχρονα, καλεί τους απλούς χρήστες να καταγγείλουν όσους hackers ξέρουν και πολύ περισσότερο όσα sites γνωρίζουν ότι διακινούν ειδικά cheat προγράμματα, ώστε να κινήσουν νομικές διαδικασίες σε βάρος τους.

Το δικό μου σχόλιο είναι ότι το φαινόμενο του cheating δεν πρόκειται να σταματήσει ποτέ. Συμφωνώ απόλυτα ότι το φαινόμενο θα μειωθεί δραστικά μόνο στο βαθμό που η ίδια η εταιρία διασφαλίσει όσο το δυνατόν καλύτερα τα προγράμματά της. Διαφωνώ όμως με την κίνησή της να γίνουμε καταδότες για χάρη της, τη στιγμή μάλιστα που το παρελθόν της δεν είναι άψογο από ηθικής πλευράς - και όχι μόνο. Είναι δικό της θέμα να εντοπίσει τόσο τα sites όσο και τους hackers. Εμείς, οι απλοί χρήστες, ζητάμε την προστασία που η εταιρία είναι υποχρεωμένη να μας παρέχει. Δεν μπορούμε εμείς να λύσουμε το πρόβλημά της. Αυτή όμως και μπορεί και υποχρεωμένη είναι.

Πάντως, έστω και αργά, με την ανακοίνωσή της αυτή η Blizzard δείχνει ότι έχει αρχίσει να αντιδρά, και αυτό είναι το πιο θετικό στην όλη ιστορία. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να δούμε τα αποτελέσματα σε μεσοπρόθεσμη βάση.

COMPUTERS GAMES CLUB









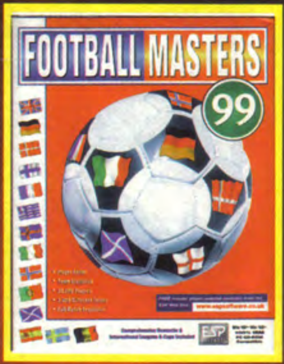




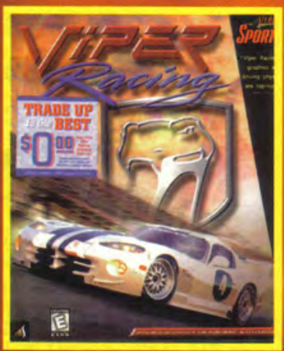












ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

IMPERIALISM	12900	BEOLAM	3900
CHAMP. MANAGER	12900	JOHNNY BAZOOKA	3900
SUPER BIKE CHAMP	12900	SPQR	4900
AGE EMPIRE COUP	12900	WLS! 98	5900
ANNO 1602	12900	OLYMPIC GAMES	5900
HERES OF M M 3	13900	SILENT THUNDER	21900
ARM MEN 2	12900	USNF '97	5900
FIFA 99	11900	TUNEL B	4900
NBA '99	11900	X.S.	4900
TUROK 2	12900	KNIGHT CHASE	3900
RESIDENT EVIL 2	12900	EF 2000	4900
FIBERIUM SAN	12900	WIPE OUT	3900
SIMCITY 3000	12900	CYBERIA 2	4900
MBA EXTREME	7900	TERANOVA	3900
NBA '98	5900	DREAMS	4900
NBA '97	3900	KICK OFF 97	4900
FIFA 98	5900	SEGA WORLDWIDE	5900
NBA ACTION	5900	BATMAN ROBIN	5900
SONIC 3D	3900	N.F.S. 2	4900
COMANCE	3900	SCORCER	4900
DOMINUS	3900	WING COMANDER PROFECY	6900
TITL	3900	SWIN 3D	4900
ARMIE 2	3900	PLYING WAPS	5900
GREY WOLF	3900	STRIP POKER	5900
RISE OF ROBOTS	3900	GT RACING	5900

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

CPU PENTIUM-2 333 MHz, MOTHERBOARD PC100 M747, MIDI TOWER ATX, VGA CARD 8MB AGP ON BOARD, SOUND COMPATIBLE 16 BIT ON BOARD, RAM 64MB 100MHz, HARD DISK WESTERN DIGITAL 6.4 GB, CD-ROM 36x, MONITOR 15", MODEM INTERNAL 56.600, ΗΧΕΙΑ 120 WAT, MOUSE, FDD 1.44, KEYBOARD

ΤΙΜΕΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ Φ.Π.Α.

299.000 ΔΡΧ.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00

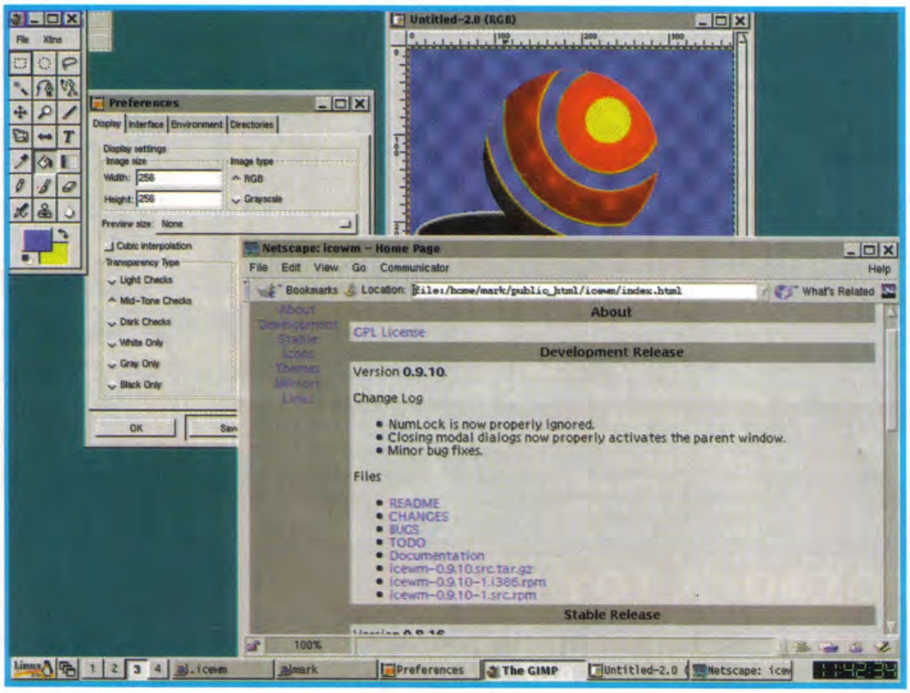
ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΜΕΛΕΤΕΣ - ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΔΙΚΤΥΩΝ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

Επιμέλεια: Νίκος Κόκρας
kokni@eexi.gr

WINDOW MANAGERS
Παράθυρα στο Linux

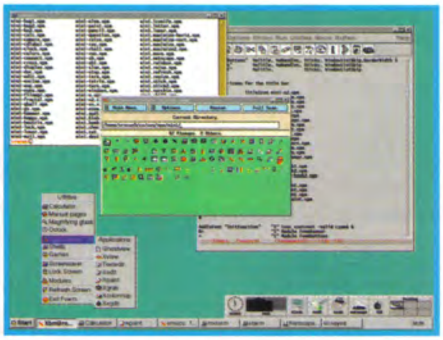


Ποιος είπε πως γραφικό περιβάλλον δίνουν στα PCs μας μόνο τα Windows; Οσοι πιστεύετε πως το Linux είναι απλά και μόνο ένα command line-based λειτουργικό συνεχίστε να διαβάζετε και σίγουρα δεν θα αργήσετε να αλλάξετε γνώμη...

Το γραφικό περιβάλλον στο Linux βασίζεται στο X Window System (www.x.org) και πιο συγκεκριμένα στο αποτέλεσμα της δουλειάς του XFree86 project (www.xfree86.org). Η τρέχουσα έκδοση του X Window system είναι η X11R6.4, αλλά το XFree86 στην τρέχουσα υλοποίηση για τους x86 υπολογιστές (αυτή τη στιγμή είναι η 3.3.1) βασίζεται στην προηγούμενη έκδοση, δηλαδή την X11R6.3. Σε όλες τις διανομές του Linux χρησιμοποιούμε τον κώδικα του XFree86. Το XFree86 ή μάλλον οι προγραμματιστές που εθελοντικά συμμετέχουν στο XFree86 χρησιμοποιούν τον κώδικα από τις εκδόσεις του X.org. Το ουσιαστικό αποτέλεσμα σε ένα Linux σύστημα στο οποίο είναι εγκατεστημένο το X Window System είναι το ότι μπορεί κάποιος να το δει εάν εκτελέσει την απλή εντολή X (X κεφαλαίο). Λογικά θα πρέπει να εμφανιστούν ένα γκρι δικτυωτό background και, φυσικά, το mouse. Ούτε παράθυρα ούτε τίποτε άλλο. Τη λειτουργικότητα αλλά και τη διακόσμηση του γραφικού περιβάλλοντος δεν δίνει ο X server (που ενεργοποιήσαμε με την εντολή X) αλλά οι λεγόμενοι window managers. Δηλαδή για να έχουμε στο Linux ένα γραφικό περιβάλλον που να θεωρείται "ανθρώπινο", θα πρέπει παράλληλα με τα X να ενεργοποιήσουμε και κάποιο πρόγραμμα που θα αναλάβει τη διαχείριση των παραθύρων. Η εντολή startx (και η xinit, στην οποία στοχεύει) φροντίζουν αμέσως μετά την εκκίνηση των X να ενεργοποιήσουν και τον window manager που έχουμε ορίσει.

FVWM (www.hpc.uh.edu/fvwm)

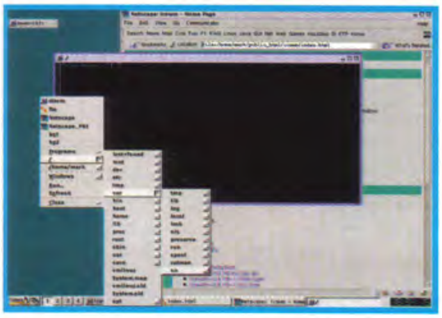
Πρόκειται για τον παραδοσιακό window manager που θα βρείτε σε κάθε διανομή Linux (ο twm πρέπει να θεωρείται πλέον νεκρός). Οι περισσότεροι window managers έχουν δανειστεί στοιχεία η κώδικα από τον fvwm ο οποίος σίγουρα αποτελεί σημείο αναφοράς. Από απόψεως αισθητικής δεν έχει κάτι ιδιαίτερα σημαντικό να προσφέρει, όμως με τη δεύτερη έκδοσή του αποτελεί ένα σταθερό γραφικό περιβάλλον εργασίας, με ευκολότερη διαχείριση από ό,τι στην πρώτη έκδοση. Είναι άγνωστο ακριβώς τι σημαίνει το "f" στα αρχικά του ονόματος (το υπόλοιπο λογικά θα πρέπει να σημαίνει virtual window manager). Συνοπτικά, το κυριότερο χαρακτηριστικό του είναι ότι μπορεί να τρέχει σε κάθε υπολογιστή, σε κάθε ανάλυση και με κάθε βάθος χρώματος (ακόμη και με 256 χρώματα ο Netscape δεν διαμαρτύρεται). Συνιστάται λοιπόν για 386/486 Xterminals καθώς και σε όσους ζουν μινιμαλιστικά ή επιμένουν να ταλαιπωρούνται εν μέσω config files για να βάλουν ένα εικονίδιο. Διαφορετικά, υπάρχουν σχετικώς πιο σύγχρονοι window managers, που θα κάνουν τη συμβίωσή σας με τα X πιο απλή.



ICEWM (WWW.KISS. UNI-LJ.SI/K4FR0235/ICEWM)

Ο icewm είναι ένας window manager που σχεδιάστηκε με γνώμονα την ταχύτητα. Εχει ελάχιστες απαιτήσεις σε μνήμη (στο σύστημα του γράφοντος δεν καταλαμβάνει πάνω από 1.5MB με όλα τα features compiled-in), ενώ είναι συμβατός σε μεγάλο βαθμό με το Gnome. Δημιουργός του είναι ο Marco Macek, ο οποίος δίνει ιδιαίτερη σημασία στη λειτουργικότητα

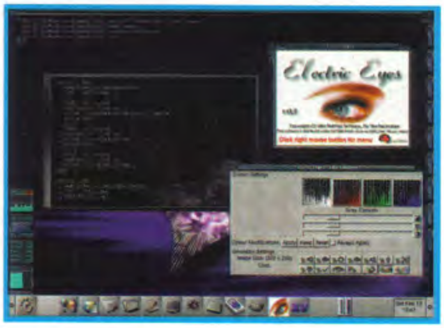
του window manager και λιγότερο στην εμφάνιση, χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει ότι έχει άσχημη εμφάνιση ως window manager. Η ρύθμιση γίνεται με τροποποίηση μερικών αρχείων (με το χέρι). Δεν υπάρχει όμως λόγος ανησυχίας, καθώς οι ρυθμίσεις είναι πολύ επεξηγηματικές και με μια στοιχειώδη γνώση (αλλά και πειραματισμό) θα φτάσετε στο αποτέλεσμα που θέλετε. Υπάρχει επίσης ένα γραφικό πρόγραμμα που χρησιμοποιεί gtk+ και perl για να επιτύχει το ίδιο αποτέλεσμα, χωρίς το "βραχνά" του manual configuration. Σχετικό link



μπορεί κάποιος να βρει στη homepage του icewm. Από τα χαρακτηριστικά του icewm που αξίζει να αναφέρουμε είναι το γεγονός ότι μπορεί να μιμηθεί την εμφάνιση πολλών λειτουργικών (π.χ. Win 95) μέσω ενός ιδιότυπου τρόπου εφαρμογής των λεγόμενων "themes". Τα themes τόσο στον icewm όσο και στους άλλους window managers έχουν περίπου την ίδια εφαρμογή με τα themes στα Windows 9x και στο www.themes.org θα βρείτε μια συλλογή από themes για πολλούς window managers.

ENLIGHTENMENT (www.enlightenment.org)

Ο Enlightenment συνιστά το αποτέλεσμα της δουλειάς του Rasterman (από τους σχετικά διάσημους Linux προγραμματιστές). Αποτελεί σίγουρα την πιο ιδιόμορφη προσέγγιση στο θέμα των window managers. Οι διακοσμήσεις είναι υπερβολικές, η παλέτα των χρησιμοποιούμενων χρωμάτων είναι τεράστια, ενώ ιδιαίτερο βάρος έχει δοθεί στο να φαίνονται όλα σχεδόν τρισδιάστατα. Συνολικά αποτελεί ίσως τον εντυπωσιακότερο window manager που μπορεί να βρει κάποιος. Το πρόβλημα φυσικά είναι ότι χρειάζεστε κάποιο PII και αρκετές δεκάδες MB για να τρέξετε αξιοπρεπώς αυτό το "τέρας", που επιμένει να διακοσμεί ακόμη και το πιο ασήμαντο pixel της οθόνης. Το configuration σύστημά του είναι (φυσικά) σε γραφικό περιβάλλον και λογικά δεν θα δυσκολέψει ακόμα και τον αρχάριο χρήστη. Μόνο η διαχείριση του ήχου απαιτεί λίγο προσπάθεια, αλλά κατά τα άλλα ο Enlightenment εγγυάται πολλές ώρες ευχάριστης ενασχόλησης. Τα themes που



υπάρχουν είναι πράγματι εντυπωσιακά, και αξίζει τον κόπο να τον εγκαταστήσετε για να παίζετε τα Σαββατοκύριακα με τα νέα themes που κυκλοφόρησαν κατά τη διάρκεια της εβδομάδας. Φυσικά η 17άρα οθόνη είναι "must".

BLACKBOX (http://blackbox.wiw.org)

Ο Blackbox αποτελεί έναν πολύ νέο window manager, που συγκεντρώνει κάποιες ιδιομορφίες. Καταρχήν, αντίθετα με τους άλλους window managers, δεν μοιράζεται κώδικα ούτε με τον fvwm ούτε με κανέναν άλλο. Γράφτηκε από την αρχή σε C++, αυτή τη στιγμή αριθμεί περίπου 12.000 γραμμές (έκδοση 0.50.3, όπως φαίνεται και στο Web site) και πρόκειται πράγ-



ματι για έναν γρήγορο και λειτουργικό window manager, που δίνει ιδιαίτερη σημασία στο σωστό χειρισμό των χρωμάτων και των γραφικών, χωρίς φυσικά να κάνει κατάχρηση στα resources του συστήματος. Δυστυχώς, παρά τα πολλά πλεονεκτήματά του, δεν έχει τύχει ακόμη ευρείας χρήσεως για δύο λόγους: Πρώτον γιατί έως την τρέχουσα έκδοση (0.50.3) είναι μάλλον ασταθής και δεύτερον γιατί η ανάπτυξή του δεν προχωρεί με εκείνο το ρυθμό που θα επέτρεπε τη γρήγορη ανίχνευση και διόρθωση των bugs. Ετσι, ενώ αισθητικά υπερτερεί του icewm, η πλάστιγγα γέρνει σαφώς υπέρ του δεύτερου με βάση τα κριτήρια της σταθερότητας και της αξιοπιστίας.

WINDOW MAKER (www.windowmaker.org) & AFTERSTEP (www.afterstep.org)

Οι δύο αυτοί window managers σχεδιάστηκαν με σκοπό να μιμηθούν την εμφάνιση του NEXTstep. Αξίζει να αναφέρουμε ότι ο Afterstep ήταν ο πρώτος window manager που χρησιμοποίησε pixmaps και mini-icons. Και οι δύο έχουν ως κύριο χαρακτηριστικό τους μια μεγάλη μπάρα με εικονίδια τεράστιων διαστάσεων, που ονομάζεται wharf ή dock. Τα εικονίδια αυτά μπορεί να είναι και εφαρμογές (ρολόι, CD player κ.ά.), το δε αισθητικό αποτέλεσμα είναι πράγματι άξιο λόγου. Μεταξύ των δύο η προτίμησή μας πηγαίνει μάλλον προς τον Window Maker, ο οποίος εμφανίζει λιγότερα προβλήματα στη συμβίωσή του με το Gnome. Επίσης, ο Window Maker έχει μερικούς από τους πιο ωραίους χρωματικούς συνδυασμούς (ειδικά



εάν είναι ενεργοποιημένα τα gradient colors) και θα βρείτε πολλές εφαρμογές που μπορούν να "κάτσουν" πάνω στο dock. Και οι δύο όμως αξίζουν την προσοχή σας, καθώς η φιλοσοφία τους είναι τελείως διαφορετική από την κλασική διάταξη, που απαιτεί την ύπαρξη μιας taskbar (όπως στα Windows 9x). Το πρόβλημα που συχνά προκύπτει είναι ότι το dock παρεμποδίζει την ανάπτυξη των παραθύρων σε μικρές οθόνες. Αν όμως έχετε μια 17άρα οθόνη, τότε σίγουρα θα βρείτε χώρο για να διατάξετε σωστά τα παράθυρά σας, και οι δύο αυτοί window managers θα σας δώσουν μια ξεχωριστή αίσθηση. Αμφότεροι υποστηρίζουν φυσικά themes, ενώ ο Window Maker είναι πιο εύκολος στην εγκατάστασή τους. Ειδικά όσον αφορά στην εγκατάσταση, ο Window Maker έχει έναν εξαιρετικά απλό τρόπο εγκατάστασης (μέσω ενός εκτελέσιμου script) και συνεπώς δεν έχετε καμιά δικαιολογία για να μην τον δοκιμάσετε.

KDE & GNOME (www.kde.org, www.gnome.org)

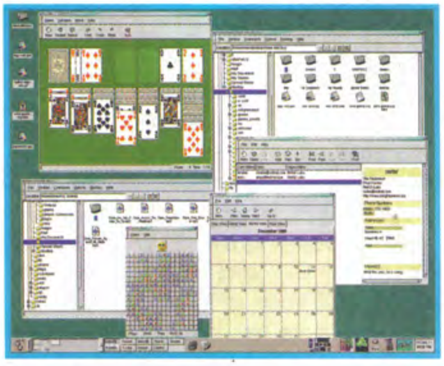
Δεν πρόκειται ακριβώς για window managers αλλά για desktop environments. Ειδικά το KDE ενσωματώνει τον δικό του window manager (kwm), ενώ το Gnome βασίζεται στον window manager που ήδη έχετε επιλέξει. Και τα δύο είναι ολοκληρωμένα γραφικά περιβάλλο-

http://www.plig.org/xwinman

Το καλύτερο και ίσως το μοναδικό Web site που συγκεντρώνει πληροφορίες σχεδόν για όλους τους window managers του Linux βρίσκεται σε αυτή τη διεύθυνση. Αν και δεν ανανεώνεται πολύ συχνά, αποτελεί ένα σημείο όπου ο νέος χρήστης θα αντλήσει κάποιες πληροφορίες (και μια πολύ σύντομη παρουσίαση) για τους δημοφιλέστερους window managers, ενώ για τους υπόλοιπους θα βρει τουλάχιστον κάποια links. Από τα highlights του site είναι η on-line ψηφοφορία. Ζητήστε τον κωδικό σας (κάτι σαν εκλογικό βιβλιάριο, για να μη διπλοψηφίζουν κάποιοι έξυπνοι) και εκφράστε την προτίμησή σας.



ντα, που λογικά θα καλύψουν κάθε ανάγκη ενός χρήστη στο πλαίσιο των δυνατοτήτων ενός γραφικού περιβάλλοντος. Το KDE βρίσκεται πιο μπροστά στην ανάπτυξή του, καθώς η έκδοση 1.1 έχει κυκλοφορήσει εδώ και λίγο καιρό, ενώ τώρα προετοιμάζεται η δεύτερη έκδοση. Αντίθετα, το Gnome είναι σχετικώς νεότερο και ακόμα στο στάδιο της αρχικής ανάπτυξης. Συνεπώς, εάν ψάχνετε για ένα περιβάλλον που να είναι διαθέσιμο άμεσα, οι πιθανότητες είναι να το βρείτε στο KDE. Κατόπιν της αναγγελίας από τον Troll ότι η qt βιβλιοθήκη θα ακολουθήσει το GPL, φαίνεται ότι λύθηκε το μεγάλο πρόβλημα με το KDE, και δεν μπορεί κάποιος να μην αναγνωρίζει την εξαιρετική δουλειά που γίνεται από τους προγραμματιστές της ομάδας του KDE. Το Gnome, από την άλλη μεριά, ακολουθεί κατά πόδας. Εχει τη



διαφορά ότι δεν χρησιμοποιεί δικό του window manager, αλλά προϋποθέτει κάποιον που να είναι συμβατός μαζί του (π.χ. icewm). Και τα δύο περιβάλλοντα αναμένεται να εξελιχθούν στη χρονιά που διανύουμε, και είναι σίγουρο ότι θα ικανοποιήσουν τους νέους χρήστες που έρχονται από τον κόσμο της Microsoft και είναι συνηθισμένοι να χρησιμοποιούν το ποντίκι για κάθε εργασία. Θα επανέλθουμε κάποια στιγμή με μια σύγκριση μεταξύ KDE και Gnome, όταν κυκλοφορήσει η ver.1 του Gnome.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ

Θα πρέπει να έχει γίνει ήδη αντιληπτό ότι στο Linux δεν υπάρχει το απόλυτο, μοναδικό και υποχρεωτικό γραφικό περιβάλλον. Καθένας από εμάς είναι ελεύθερος να επιλέξει αυτό που του ταιριάζει καλύτερα. Είναι προφανές π.χ. ότι δεν υπάρχει κανένας λόγος να ταλαιπωρείτε τον παλιό σας 486 με κάποιον βαρύ window manager. Επίσης, το γεγονός ότι οι περισσότεροι χρησιμοποιούν συγκεκριμένο window manager δεν σημαίνει ότι υποχρεωτικά πρέπει να τον χρησιμοποιήσετε και εσείς. Εάν είστε καινούριος στο χώρο του Linux, τότε το KDE λογικά θα ικανοποιήσει τις ανάγκες σας, καθώς θα σας επιτρέψει να εκτελέσετε τις καθημερινές εργασίες σας χωρίς μεγάλο κόπο. Πέραν του KDE αξίζει πράγματι της προσοχής σας ο Enlightenment, ενώ στους μήνες που έρχονται θα πρέπει να παρακολουθήσετε στενά την εξέλιξη του Gnome, που σταδιακά αρχίζει να αποκτά ένα πολύ ενδιαφέρον πρόσωπο. Από τους μινιμαλιστικούς window managers, αυτός που συνδυάζει τη μέγιστη οικονομία στα resources με τις ευκολίες και την αισθητική είναι ο icewm. Σε κάθε περίπτωση μην ξεχάσετε να περάσετε από το themes.org και, γιατί όχι, να φτιάξετε και δικά σας.

PC

Η ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ ΜΑΣ

Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για τη θερμή υποδοχή που επιφυλάξατε στη στήλη, όπως φαίνεται καθαρά από τις εκατοντάδες επιστολές που μας έχετε στείλει μέχρι σήμερα. Ας δούμε όμως μαζί μία από αυτές, του αναγνώστη μας Μανώλη Χουρδάκη, που παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον:

Αγαπητό "PC MASTER",

Καταρχήν θα ήθελα να συγχαρώ το συντακτικό επιτελείο του περιοδικού. Συνεχίστε την πολύ καλή δουλειά, αν και θα ήθελα να βάζετε και προγράμματα Linux στο συνοδευτικό CD (kernels, emulators κ.λπ.).

Φίλε Μανώλη,

Υπάρχει η προοπτική κάποια στιγμή να συμπεριληφθούν στο CD-ROM του "PC Master" προγράμματα για Linux. Ωστόσο δεν υπάρχει κάτι συγκεκριμένο ακόμη.

Οσον αφορά στους emulators, πρόκειται για μια εξαιρετική ιδέα και θα αναφερθούμε διεξοδικά σε αυτούς σε κάποιο επόμενο τεύχος.

Μπορεί κάποιος κάλλιστα να εγκαταστήσει το Linux, ώστε να αλλάξει τελείως format λειτουργικού (αν και το Linux δεν συνιστάται για νέους χρήστες);

Το Linux συνιστάται για νέους χρήστες. Δεν συνιστάται για τεμπέληδες χρήστες ή για αυτούς που προτιμούν να πληρώνουν (...ή να μην πληρώνουν) περί τις 70.000 για ένα λειτουργικό που σου ζητά να συμφωνήσεις προτού κρεμάσει.

Προσπαθώ εδώ και μέρες να εγκαταστήσω το RedHat 5.2, αλλά όταν φτάνει στο σημείο όπου ζητά το directory με τα περιεχόμενα των RPMs μου, βγάζει είτε "Error Opening Directory" είτε "Cannot Create /tmp/rhimage Symlink: file exists". Γιατί; (Σημείωση:

Το κάνω εγκατάσταση από τον σκληρό, όπου το έχω αντιγράψει από ένα CD του οποίου τα περιεχόμενα έχω κατεβάσει από το Internet.)

Η εγκατάσταση του RH 5.2 από σκληρό δίσκο είναι λίγο προβληματική. Υποθέτω ότι έχεις τη σωστή ιεράρχηση (/RedHat/RPMS), ακριβώς όπως είναι και στο official RedHat CD. Για επιβεβαίωση δες το FTP site της RedHat. Υποθέτω επίσης ότι τα *.rpm είναι τοποθετημένα σε κάποιο partition και εσύ θέλεις να εγκαταστήσεις το RedHat σε κάποιο άλλο partition στο δίσκο. Καθώς τα πακέτα έχουν διαγράψει μια εντυπωσιακή πορεία (από το Δίκτυο στο CD σου και από εκεί στο σκληρό δίσκο), είναι πολύ πιθανόν κατά τη μεταφορά των αρχείων κάτι να "στράβωσε". Το DOS (και τα Windows) δεν μπορούν να χειριστούν σωστά τα symbolic links. Σου προτείνω να δοκιμάσεις την εγκατάσταση απευθείας από το CD. Αναλυτικές οδηγίες για το πώς θα πρέπει να είναι ένα CD εγκατάστασης του RedHat υπάρχουν στο FTP site της RedHat. Σου συστήνω να τις διαβάσεις.



Corsairs
Γίνε ο τρομερότερος
Πειρατής
όλων των εποχών
MICROÏDS
www.microids.com
http://www.beacon.gr
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: BEACON MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΤΗΛ: 6143252, FAX: 6243251
E-mail beacon@fdsweb.com
BEACON
MULTIMEDIA

WINDOWS 98 ΧΩΡΙΣ INTERNET EXPLORER

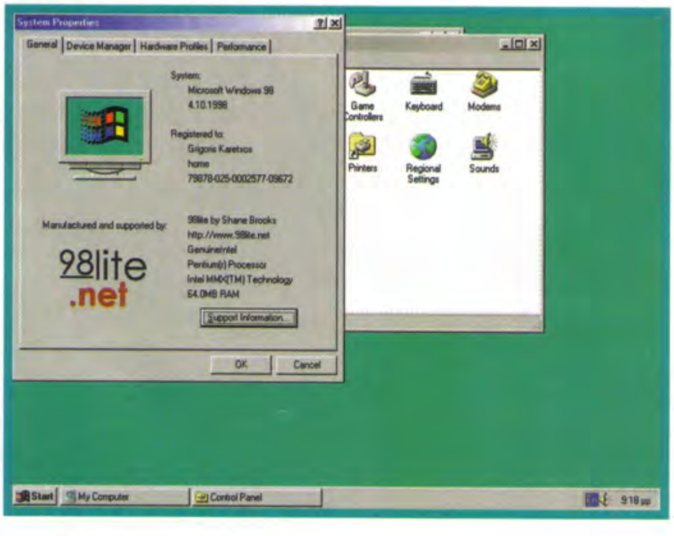
Και όμως γίνεται!

Με την εμφάνιση των Win98 η Microsoft προσπάθησε να αναβαθμίσει τα γερασμένα 95. Η προσπάθεια αυτή μπορεί να μη στέφθηκε με απόλυτη επιτυχία, όμως πολλοί users έκαναν το βήμα και προχώρησαν στην αναβάθμιση του λειτουργικού. Ουσιαστικά, τα 98 είναι ένα Service Pack για τα 95 και απευθύνονται περισσότερο στους χρήστες του Internet. Το γραφικό περιβάλλον άλλαξε με την ενσωμάτωση του Internet Explorer, ο οποίος είναι αναπόσπαστο μέλος του λειτουργικού, τουλάχιστον σύμφωνα με τη Microsoft. Ακόμα, τα 98 παρέχουν αυξημένη σταθερότητα καθώς και υποστήριξη σε μια μεγάλη γκάμα προϊόντων μέσω ενσωματωμένων drivers.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr

Ολα τα παραπάνω όμως έχουν το κόστος τους. Οι απαιτήσεις του λειτουργικού είναι αρκετά αυξημένες πρώτα απ' όλα σε μνήμη. Ζητούν 16MB τουλάχιστον, ωστόσο ούτε τα 32MB δεν είναι αρκετά πολλές φορές. Ετσι, πολλοί χρήστες βρήκαν τα 98 "βαριά" για τον υπολογιστή τους και είτε γύρισαν στα 95 είτε αναγκάστηκαν να αναβαθμίσουν τον Η/Υ τους για να ελαχιστοποιήσουν τα προβλήματά τους. Βασική αιτία της ταχύτατης κατανάλωσης των πόρων του συστήματος είναι η ταύτιση του Explorer με το desktop των Windows. Ειδικά το Active Deskop, όταν είναι ενεργοποιημένο, μπορεί να γονατίσει και τον πιο ισχυρό υπολογιστή. Δυστυχώς η Microsoft δεν μας έκανε τη χάρη να έχουμε τη δυνατότητα επιλογής για το αν θέλουμε να εγκαταστήσουμε τον Explorer.

Μέσα σε όλα αυτά, η Microsoft έχει να αντιμετωπίσει και το κυνήγι της αμερικανικής κυβέρνησης, επειδή ο Bill προσπαθεί να μονοπωλήσει την αγορά των browsers ενσωματώνοντας τον IE στο λειτουργικό.



Σύμφωνα με την κυβέρνηση ο Explorer πρέπει να αφαιρεθεί. Η MS, από την άλλη, ισχυρίζεται ότι ο IE4 είναι ενσωματωμένος στα 98 και ότι η αφαίρεσή του θα ήταν καταστροφική για το λειτουργικό.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Ωστόσο ο Shane Brooks κατάφερε να κατασκευάσει ένα πρόγραμμα που αφαιρεί τον IE χωρίς το παραμικρό πρόβλημα στη λειτουργία των Windows (μπορείτε να το βρείτε κι εσείς στο συνοδευτικό CD-ROM μας, στο directory 98Lite). Οπως αναφέρει ο ίδιος στη σελίδα του (www.98lite.net), η ανάγκη τον οδήγησε να το δημιουργήσει. Το μηχάνημά του ήταν σχετικά ανίσχυρο, με αποτέλεσμα τα 98 να το γονατίσουν. Χρειαζόταν βέβαια το καινούριο λειτουργικό αλλά όχι τον Explorer. Αποφάσισε να δοκιμάσει την τύχη του και έψαξε και βρήκε τρόπο να κάνει custom εγκατάσταση των Windows χωρίς τον browser της Microsoft. Ετσι, βγήκε η πρώτη έκδοση του 98Lite.

Αρχικά, βρήκα την όλη ιδέα ανούσια. Το μηχάνημά μου ήταν αρκετά ισχυρό και δεν είχα πρόβλημα ταχύτητας. Τον Explorer τον χρησιμοποιούσα και προτού εγκαταστήσω τα 98, άρα δεν είχα πρόβλημα να συνεχίσω να τον χρησιμοποιώ. Ομως, πρόσφατα αντιμετώπισα πρόβλημα με τον βασικό υπολογιστή μου και αναγκάστηκα να δουλέψω σε σύστημα μικρότερης ισχύος (Pentium 166MMX με 32MB).

Εγκαθιστώντας τα 98 κατάλαβα ότι κάτι έπρεπε να γίνει με την ταχύτητα. Πρώτη φορά διαπίστωσα πρόβλημα ταχύτητας σε απλές λειτουργίες όπως word proccessing. Τότε θυμήθηκα το 98Lite. Εψαξα στα backup μου, το βρήκα και το εγκατέστησα. ΟΥΑΟΥ!!!

Προτού όμως μιλήσω για τα αποτελέσματα, θέλω να αναλύσω τον τρόπο λειτουργίας του προγράμματος αυτού. Ο Shane Brooks έψαξε σε βάθος τα .inf αρχεία που χρησιμοποιούν τα Windows κατά τη διάρκεια της εγκατάστασής τους. Επειτα από εξονυχιστικό έλεγχο βρήκε ποια .inf αρχεία περιέχουν τις εντολές εγκατάστασης του Explorer και τις αφαίρεσε.

Ομως, επειδή ο Explorer των Windows είναι ίδιος με αυτόν του IE, έπρεπε να βρει έναν τρόπο να τον αντικαταστήσει. Ετσι χρησιμοποίησε τον Explorer των 95. Γι' αυτό, όποιος προσπαθήσει να κάνει αυτή την custom εγκατάσταση, πρέπει να έχει κοντά του το CD με τα 95.

Τελειώνοντας, πρέπει να αναφέρω ότι όποιος εγκαταστήσει το 98Lite παραβιάζει τη Licence Agreement (EULA) που υπογράφει με την αγορά του λειτουργικού και άρα χάνει κάθε τεχνική υποστήριξη.

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Ξεκινώντας πρέπει να έχουμε το δίσκο καθαρό, δηλαδή φορμαρισμένο. Μάλιστα, πρέπει να κάνουμε format/s ώστε να μεταφερθεί το σύστημα (DOS) στο δίσκο. Προτού όμως κάνουμε format, πρέπει να κάνουμε backup κάποια χρήσιμα αρχεία. Φτιάχνουμε καταρχήν μια boot δισκέτα.

Στη συνέχεια, βάζουμε σε μία δισκέτα τα αρχεία του 98Lite και σε μια άλλη τα αρχεία που χρειάζονται από τα 95, τα explorer.exe, shell32.dll, comdlg32.dll, wordpad.exe, notepad.exe. Τα αρχεία αυτά πρέπει να κάνετε extract από το .cab αρχείο όπου βρίσκονται. Αν δεν ξέρετε πώς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το 95extract.inf., το οποίο θα αναλάβει να κάνει extract τα αρχεία που χρειάζονται. Εσείς απλώς κάνετε δεξί κλικ πάνω στο αρχείο αυτό και μετά επιλέξτε install.

Η εγκατάσταση δεν μπορεί να γίνει από CD γιατί πρέπει να βάλουμε τα αρχεία του 98Lite στο ίδιο directory με τα Windows. Γι' αυτό φτιάχνουμε ένα directory στο σκληρό μας όπου αντιγράφουμε μόνο τα αρχεία της εγκατάστασης των Windows και όχι όλο το CD. Στη συνέχεια τοποθετούμε στον κατάλογο αυτό τα περιεχόμενα των δύο δισκετών. Οταν είμαστε έτοιμοι, τρέχουμε το 98Lite.



Η οθόνη εγκατάστασης του 98Lite.

Η όλη διαδικασία είναι αρκετά απλή. Ακολουθούμε τα μενού του installer και παρεμβαίνουμε μόνο σε ένα σημείο. Οπως βλέπετε στην εικόνα, έχουμε κάποιες επιλογές. Τις τσεκάρουμε όλες, χωρίς να είναι απαραίτητο. Συνεχίζοντας ο installer, ξεκινά τη διαδικασία τροποποίησης των .inf αρχείων. Τα αρχεία που τροποποιούνται είναι τα layout, layout1, setupp, shell, subase, msinfo, axa. Πρόκειται για χρονοβόρα διαδικασία καθώς οι αλλαγές που γίνονται είναι πολλές. Δυστυχώς όλα γίνονται μέσω DOS, το οποίο δεν είναι και τόσο γρήγορο σε μετακινήσεις αρχείων.



Επιλογές εγκατάστασης του 98Lite.

Μόλις τελειώσει ο 98Lite installer, μπαίνουμε στην εγκατάσταση των Windows. Είναι φανερό ότι κάποιες επιλογές δεν υπάρχουν πια. Προτείνω να μη γίνει εγκατάσταση του Outlook Express γιατί προκαλεί προβλήματα. Κατά τα άλλα, επιλέγουμε ό,τι μας είναι απαραίτητο, όπως θα κάναμε στην κανονική εγκατάσταση. Από εδώ και πέρα όλα τα βήματα είναι γνωστά σε όσους έχουν ξανακάνει εγκατάσταση του λειτουργικού.

ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ

Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση και φορτώσει το λειτουργικό, υπάρχουν κάποια πραγματάκια που πρέπει ακόμα να γίνουν. Χρειάζεται να εγκατασταθεί ένα patch, το οποίο διορθώνει μερικά bugs που δημιουργούνται. Αποσυμπιέζουμε τα περιεχόμενα του 98patch.zip σε ένα directory. Κάνουμε δεξί κλικ στο 98patch13g.inf και μετά επιλέγουμε install. Θα μας ζητηθεί το CD των Windows. Βάζουμε το path του δίσκου, στο οποίο είχαμε αντιγράψει τα 98. Αφού αντιγραφούν τα απαραίτητα αρχεία, τρέχουμε το 98patch.exe. Πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο, ξεκινά το "patching". Αντιγράφονται κάποια απαραίτητα αρχεία στο δίσκο και στη συνέχεια κάνουμε επανεκκίνηση. Οταν ξαναφορτώσουν τα Windows, γίνεται η τροποποίηση κάποιων αρχείων, ώστε να εξαλειφθούν τα bugs. Αυτό ήταν. Τώρα έχετε εγκατεστημένα τα Windows 98 χωρίς τον Internet Explorer. Ουσιαστικά, το Desktop Shell είναι αυτό των 95, αλλά τα κέρδη πάρα πολλά. Για παράδειγμα, με 32MB μνήμη τα resources είναι στο 91%. Ωστόσο αυτό είναι το λιγότερο. Επειδή χρησιμοποιείται το shell των 95, όλες οι λειτουργίες γίνονται πολύ πιο γρήγορα. Ειδικά σε πιο αδύναμα μηχανήματα, το κέρδος είναι τεράστιο.

Τέσταρα αυτό το υβριδικό λειτουργικό για πολλές ώρες. Οταν έφτιαξα τον βασικό υπολογιστή μου, το εγκατέστησα και σε αυτόν. Επειτα από 11 συνεχόμενες ώρες, κατά τις οποίες δούλεψα σε πολύ βαριές εφαρμογές, όπως Video Editing, και έπαιξα πολλά παιχνίδια, είδα τους πόρους να μειώνονται στο 50%. Ομως, δεν παρατήρησα καμιά επιβράδυνση του ίδιου του λειτουργικού.

Ολα δούλευαν ταχύτατα. Ετσι, τώρα χρησιμοποιώ τα Windows 98 με την custom εγκατάσταση και ως browser για το Internet, όσο περιμένω την καινούρια έκδοση (5) του IE, τον Communicator της Netscape.

Τελειώνοντας, πρέπει να αναφέρω ότι η όλη διαδικασία δεν είναι αναστρέψιμη. Ο μόνος τρόπος είναι η επανεγκατάσταση των Windows. Πάντως, δεν βλέπω το λόγο για τον οποίο κάποιος θα ήθελε να γυρίσει στην προηγούμενη μορφή των Windows. Καλή σας επιτυχία.

UNINSTALLER ΓΙΑ ΤΟΝ INTERNET EXPLORER

Πέρα από την custom εγκατάσταση, υπάρχουν δύο ακόμα επιλογές, ειδικά για αυτούς που έχουν ήδη εγκαταστημένα τα 98 και δεν θέλουν να χάσουν τα δεδομένα τους με το format. Ας τις δούμε συνοπτικά:

Το IEremove.inf αφαιρεί τον IE από ήδη υπάρχουσα εγκατάσταση των 98. Χρειάζονται πάλι τα αρχεία από το CD των 95. Η διαδικασία είναι απλή: Κάνουμε δεξί κλικ στο IEremove.inf και επιλέγουμε install. Στη συνέχεια θα μας ζητηθεί επανεκκίνηση. Οταν ξαναφορτώσουν τα Windows, θα έχουμε στον υπολογιστή μας το περιβάλλον των 95. Ισως όμως παρουσιαστούν ορισμένες ανεπιθύμητες παρενέργειες σε μερικές εφαρμογές, κάτι που είναι εξάλλου φυσικό να συμβαίνει, αφού αφαιρούνται ορισμένα ActiveX controls. Συνήθως η επανεγκατάσταση των εφαρμογών αυτών λύνει τα προβλήματα. Από την προσωπική μου εμπειρία όλα πήγαν καλά. Η διαδικασία δεν είναι αναστρέψιμη, αλλά με επανεγκατάσταση των Windows γυρνάμε στο κανονικό περιβάλλον.

Η άλλη επιλογή είναι η ShellSwap. Με την επιλογή αυτή μας δίνεται η δυνατότητα να διαλέξουμε ποιο περιβάλλον θα χρησιμοποιούμε. Αυτό των 98 ή αυτό των 95. Επειδή το Shell των 95 είναι πολύ πιο γρήγορο, μας δίνεται η δυνατότητα να το χρησιμοποιούμε. Αν δεν μείνουμε ικανοποιημένοι, μπορούμε εύκολα να γυρίσουμε στο περιβάλλον των 98. Η επιλογή του shell των 95 ή των 98 γίνεται κάνοντας install τα αρχεία shell95.inf και shell98.inf αντίστοιχα. Καμιά άλλη αλλαγή δεν γίνεται. Δηλαδή ο IE παραμένει, ενώ μόνο το περιβάλλον αλλάζει. Για άλλη μια φορά ζητούνται τα αρχεία από τα 95.

ΑΓΝΩΣΤΑ BUGS & TIPS ΤΩΝ WINDOWS 98

INTERNET EXPLORER & SYSTEM CRASHES

Στα Windows 98 καθώς και στα Windows 95 που έχουν εγκαταστημένο τον Internet Explorer(IE) 4.x, ένα ξαφνικό crash του Internet Explorer μπορεί να οδηγήσει το σύστημα στην καταστροφή και να είναι αναγκαία μια επανεκκίνηση για να διορθωθούν τα πράγματα. Φανταστείτε λοιπόν εκεί που έχετε βρει σε κάποιο site ένα link, άγνωστο μέχρι τώρα, με τη λύση του αγαπημένου σας adventure, ο IE να αρνείται να συνεχίσει το έργο του και να χρειάζεται reboot. Για να εμποδίσουμε κάτι τέτοιο να συμβεί, πηγαίνουμε στο Internet options και επιλέγουμε Advanced. Κατόπιν στα settings βρίσκουμε το "Browse in a new process" και το επιλέγουμε. Με αυτή τη ρύθμιση ο IE εργάζεται ανεξάρτητα από τον Windows Explorer και όταν ο πρώτος κολλήσει, μπορούμε να τον απομονώσουμε με alt-ctrl-del, χωρίς να χρειαστεί reboot.

ΤΑ ΧΑΜΕΝΑ .VXD FILES...

Ποιο είναι -κατά τη γνώμη μου- το πιο σημαντικό bug των Windows 98; Επτά .vxd αρχεία που παραλείπονται κατά τη διάρκεια του setup. Κάποιο πρόβλημα στη ρουτίνα της εγκατάστασης των Windows αφήνει "απέξω" τα ακόλουθα αρχεία:

vcomm.vxd, vdmad.vxd, configmg.vxd, vdd.vxd, vmouse.vxd, ntkern.vxd, vflatd.vxd

Τα αποτελέσματα αυτής της παράλειψης ποικίλλουν. Άλλοι χρήστες δεν παρατηρούν κανένα πρόβλημα κι άλλοι (οι περισσότεροι) αντιμετωπίζουν αρκετές ανωμαλίες με κυριότερες τις εξής:

1) Γενική αστάθεια του συστήματος
2) Κολλήματα του cursor του mouse
3) Ανεξήγητα blue screens
4) System crashes τα οποία δεν ανταποκρίνονται στο alt-ctrl-del
5) Διάφορα προβλήματα στο shut down

Τα .vxd αρχεία είναι εικονικοί οδηγοί συσκευών (virtual device drivers) και χρησιμοποιούνται από τα Windows για τη σωστή λειτουργία του ποντικιού, του modem, της κάρτας γραφικών κλπ.

Οταν δεν είναι εγκαταστημένα, τα Windows χρησιμοποιούν κάποιους άλλους συμβατούς οδηγούς, όπως περίπου κάνουν όταν είμαστε σε safe mode. Για να το διαπιστώσουμε αυτό, ανοίγουμε το control panel, πηγαίνουμε στο system-device manager και κατόπιν διαλέγουμε μια συσκευή, όπως το ποντίκι. Επιλέγοντας driver-driver file details παρατηρούμε ότι υπάρχει το vmouse.vxd μέσα σε παρένθεση. Αυτό σημαίνει ότι τα Windows ψάχνουν αυτό το αρχείο και δεν μπορούν να το εντοπίσουν και στη θέση του χρησιμοποιούν κάποιο άλλο συμβατό.

Για να διορθώσουμε αυτό το bug υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος είναι να περιμένουμε την έκδοση του SP1 (service pack 1) από τη Microsoft που αναμένεται την άνοιξη. Ο δεύτερος είναι να αναλάβουμε οι ίδιοι την επίλυση του προβλήματος.

Αρχικά πρέπει να εντοπίσουμε τα .vxd αρχεία που λείπουν. Αυτά βρίσκονται στο CD των Windows στα cabs 47 και 48. Αρκετά προγράμματα μας δίνουν τη δυνατότητα να εξαγάγουμε αρχεία από cab files, όμως το πιο πρακτικό απ' αυτά είναι το Winzip. Εξάγουμε λοιπόν τα επτά αυτά αρχεία στα εξής directories:

c:\windows\system και
c:\windows\system\vmm32

Επειτα κάνουμε επανεκκίνηση του συστήματος και όλα είναι έτοιμα. Οι ενοχλητικές παρενθέσεις στους οδηγούς των συσκευών έχουν εξαφανιστεί και τα Windows έχουν απαλλαχτεί από τα ανεξήγητα crashes.

WINDOWS 98 & ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

Πολλοί είναι αυτοί που παραπονιούνται ότι τα Windows κάνουν υπέρμετρη χρήση του σκληρού δίσκου. Αυτό οφείλεται στον τρόπο που είναι προγραμματισμένα τα Windows να χειρίζονται το disk caching και τη vitual memory. Για να περιορίσουμε στο ελάχιστο το πρόβλημα αυτό και για να έχουμε μία ταυτόχρονη αύξηση των επιδόσεών μας, πρέπει να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις.

Καταρχήν, ασχολούμαστε με τη virtual memory. Δεξί κλικ στα My computer και properties. Κλικ στο performance και μετά κλικ στο virtual memory. Επιλέγουμε "Let me specify my own memory settings". Θέτουμε την ίδια τιμή για minimum και maximum μέγεθος, για να μην υπάρχει απώλεια χρόνου όταν τα Windows προσπαθούν να υπολογίσουν το μέγεθος της εικονικής μνήμης. Το ποια θα είναι η τιμή αυτή, εξαρτάται. Ο γενικός κανόνας είναι 2,5 φορές το μέγεθος της μνήμης RAM (π.χ. 40MB για 16MB RAM). Για τις εφαρμογές γραφείου το μέγεθος αυτό είναι υπεραρκετό. Πολλά απαιτητικά παιχνίδια, όμως, όπως το Unreal χρειάζονται μέχρι και 150MB εικονική μνήμη, ακόμα κι αν διαθέτουμε 32MB RAM! Αφού αποφασίσουμε για το μέγεθος του swapfile που ταιριάζει στις απαιτήσεις μας, κάνουμε reboot για να ολοκληρωθούν οι νέες ρυθμίσεις. Επόμενο βήμα είναι το defragment του swapfile. Αν έχουμε εγκαταστημένα τα Norton Utilities ή το Nuts & Bolts, έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε defrag στο swapfile. Αν όχι, τότε πρέπει να το κάνουμε χειροκίνητα, πρέπει όμως να έχουμε και δεύτερο σκληρό ή έστω άνω του ενός partitions. Κάνουμε defrag και στους δύο δίσκους (ή partitions) κι έπειτα μεταφέρουμε το swapfile στο δεύτερο δίσκο μέσω των ρυθμίσεων της virtual memory που προαναφέραμε. Τέλος, κάνουμε πάλι defrag τον πρώτο δίσκο και ξαναμεταφέρουμε το swapfile σε αυτόν. Μπορούμε επίσης να επέμβουμε και στη virtual cache, μόνο όμως αν διαθέτουμε πάνω από 16MB RAM. Ανοίγουμε το System.ini και ψάχνουμε για την παράμετρο [vcache]. Αν δεν υπάρχει, την προσθέτουμε και συμπληρώνουμε τις εξής τιμές:

MinFileCache=4096
MaxFileCache=4096

Αυτές οι τιμές σε KB περιορίζουν το ποσοστό της RAM που δεσμεύουν τα Windows για τη vcache στα 4.096KB.

WINDOWS & ΠΟΝΤΙΚΙΑ...

Το ακόλουθο tip ενδιαφέρει κυρίως τους gamers και ειδικότερα αυτούς που χρησιμοποιούν το ποντίκι για να παίξουν τα Quake clones. Τα Windows 95/98 ανανεώνουν την επικοινωνία τους με το ποντίκι 40 φορές το δευτερόλεπτο, δηλαδή το refresh rate του ποντικιού είναι 40Hz. Αυτό ισχύει τόσο για τα σειριακά όσο και για τα PS/2 ποντίκια. Σε πολλά παιχνίδια όπως στο Quake 2 το frame per second (fps) μπορεί να φτάσει ή και να ξεπεράσει τα 100Hz, σε υπολογιστές με Pentium II και 3D κάρτα γραφικών. Αυτό γίνεται αντιληπτό ως ένα τρεμούλιασμα της κίνησης. Για να καταλάβετε τι εννοώ, ξεκινήστε το Quake 2 και βάλτε τον ήρωά μας να περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό του κουνώντας το ποντίκι όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Θα δείτε ότι η κίνηση γίνεται "σκαλωτά".

Αντίθετα, αν χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο, η κίνηση θα είναι ομαλή. Το προαναφερόμενο πρόβλημα έπαψε να υφίσταται στα USB ποντίκια που έχουν refresh rate 125Hz. Για όσους όμως δεν σκοπεύουν να αποκτήσουν USB ποντίκι στο άμεσο μέλλον υπάρχει μια μικρή εφαρμογή που μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε το refresh rate του mouse μας μέχρι 200Hz! Την εφαρμογή αυτή μπορείτε να βρείτε στο ακόλουθο link:

http://www.bluesnews.com/files/misc/ps2mouserate.shtml

του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
flexus@ath.forthnet.gr

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΤΟ ΠΟΛΥΠΟΘΗΤΟ TRANSITION CONTROL

Αναγνώστες της στήλης,
Πολλοί από εσάς τον τελευταίο καιρό πολιορκήσατε με τα γράμματά σας το e-mail box μου ζητώντας ένα control σε Delphi που να κάνει transition. Για τους φίλους που δεν γνωρίζουν, "transition" λέγεται η μεταφορά από εικόνα σε εικόνα με κάποιο ιδιαίτερο εφέ και χρησιμοποιείται κατά κόρο στις multimedia εφαρμογές. Επειτα από αρκετή μελέτη και αναζήτηση το παρουσιάζω μέσα από τη στήλη για... τα μάτια σας και όχι μόνο !

```
unit Transition;
interface
uses
 Windows, Messages, SysUtils,
  Classes, Graphics, Controls, Forms,
  Dialogs,
 ExtCtrls, MMSystem, DsgnIntf;

type
 TTEAutoSize =
  (asFitWidth,asFitHeight,asFitBoth);
 TBGType =
  (btBitmap,btColor,btTransparant);
 {Εδώ δημιουργούμε τον τύπο του
  transition}
 TTETransition =
  (StretchFromLeft,StretchFromRight
  ,StretchFromTop,
StretchFromBottom,StretchFromTopL
  eft,StretchFromBottomRight,
StretchFromXcenter,StretchFromYcen
  ter,PushFromBottom,PushFromLef
  t,
  PushFromRight,PushFromTop,

  SlideFromLeft,SlideFromRight,Slide
  FromTop,SlideFromBottom,
SlideFromTopLeft,SlideFromBottomRi
  ght,Zoom);
 TTransitionEffect =
  class(TGraphicControl)
 private
  valAutoSize: TTEAutoSize;
  valBitmap, valBGBitmap: TBitmap;
  valCurrentstep, valSteps,
  valInterval: Integer;
  valBGColor: TColor;
  valBGType: TBGType;
  valTransition: TTETransition;
  valOnNotify, valOnLoad,
  valOnBStep, valOnAStep:
  TNotifyEvent;
  valSwap, valAutoSwap, valLoop,
  valPlaySound, blnFirstLoad:
  Boolean;
  valSoundFile: string;
  valLastError: String;
  sglGrowX, sglGrowY: single;
  tmrTimer: TTimer;
 protected
  {procedures για την αρχικοποίηση
  των properties}
  procedure setBitmap(V: TBitmap);
  procedure setBGBitmap(V:
  TBitmap);
  procedure setAutoSize(V:
  TTEAutoSize);
  procedure setInterval(V: integer);
  procedure setSteps(V: integer);
  procedure setSwap(V: boolean);
  {βασικές procedures}
  procedure Paint; override;
  procedure itsTime(sender:
  TObject);
 public
  destructor Destroy; override;
  constructor Create(AOwner:
  TComponent);override;
  {βασικές procedures}
  procedure Go;
  procedure step;
  procedure stop;
  procedure swapNow;
  {δημοσιευόμενες ή, αν προτιμάτε,
  public properties}
  property CurrentStep: integer read
  valCurrentStep write
  valCurrentStep;
  property LastError: string read
  valLastError write valLastError;
 published
  {τα properties του background}
  property BGBitmap: TBitmap read
  valBGBitmap write setBGBitmap;
  property BGColor: TColor read
  valBGColor write valBGColor;
  property BGType: TBGType read
  valBGType write valBGType;
  {βασικά properties}
  property Autosize: TTEAutoSize
  read valAutoSize write
  setAutoSize;
  property AutoSwap: Boolean read
  valAutoSwap write valAutoSwap;
  property Bitmap: TBitmap read
  valBitmap write setBitmap;
  property Interval: integer read
  valInterval write setInterval;
  property Loop: boolean read
  valLoop write valLoop;
  property PlaySound: boolean read
  valPlaySound write valPlaySound;
  property SoundFile: String read
  valSoundFile write valSoundFile;
  property Steps: integer read
  valSteps write setSteps;
  property Swap: boolean read
  valSwap write setSwap;
  property Transition: TTETransition
  read valTransition write
  valTransition;
  {συνήθη properties}
  property Enabled;
  property Height default 160;
  property PopUpMenu;
  property ShowHint;
  property Visible;
  property Width default 240;
  {Events}
  property OnClick;
  property OnDblClick;
  property OnMouseDown;
  property OnMouseMove;
  property OnMouseUp;
  property OnLoad: TNotifyEvent
   read valOnLoad write valOnLoad;
  property OnNotify: TNotifyEvent
   read valOnNotify Write
   valOnNotify;
  property OnBeforeStep:
   TNotifyEvent read valOnBStep
   Write valOnBStep;
  property OnAfterStep:
   TNotifyEvent read valOnAStep
   Write valOnAStep;
 end;

 TSoundFileProp =
  class(TStringProperty)
 public
  procedure Edit; override;
  function GetAttributes:
   TPropertyAttributes; override;
 end;
procedure Register;
implementation
procedure Register;
begin
 RegisterComponents('Graphical',
  [TTransitionEffect]);
RegisterPropertyEditor(TypeInfo(Stri
  ng), TTransitionEffect, 'SoundFile',
  TSoundFileProp);
end;
constructor
  TTransitionEffect.Create(AOwner:
  TComponent);
begin
 inherited Create(AOwner);
 valBitmap:= TBitmap.Create;
 valBGBitmap:= TBitmap.Create;
 setbounds(0,0,100,100);
 blnFirstLoad:=True;
 valLastError:='';
 valSteps:=10;
 valInterval:=100;
 {Δημιουργούμε τον timer}
 tmrTimer:= TTimer.Create(self);
 tmrTimer.Enabled:= False;
 tmrTimer.onTimer:= itsTime;
 tmrTimer.Interval:=valInterval;
```

```
end; {constructor}
destructor TTransitionEffect.Destroy;
begin
 valBitmap.free;
 valBGBitmap.free;
 tmrTimer.free;
 sndPlaySound(nil,SND_ASYNC);
   {σταμάτημα του ήχου}
 inherited Destroy;
end; {destructor}
{βασικές procedures}
procedure TTransitionEffect.Go;
Begin
try
 sglGrowX:=Width/valSteps;
 sglGrowY:=Height/valSteps;
 invalidate;
 tmrTimer.Interval:=valInterval;
 tmrTimer.Enabled:=True;
 if valPlaysound and
   (valSoundFile<>'') then begin
   sndPlaySound(NIL,SND_ASYNC);

   sndPlaySound(pchar(valSoundFile
   ),SND_ASYNC+SND_LOOP);
   {έναρξη ήχου}
  end;
except
 on EZeroDivide do Begin
  Stop;
  valSteps:= 10;
  Go;
  valLastError:='Invallid steps value:
    0, set to 10';
 end;
end;
end;
procedure TTransitionEffect.paint;
var
 sglTemp: Single;
begin
 {κάνουμε το απαραίτητο autosizing}
 if (valBGBitmap.empty=False) or
   (valBGBitmap.Height<>0) then
  begin
   {εδώ παίρνουμε την αναλογία
    πλάτους-ύψους}
   sglTemp:=
    valBGBitmap.Width/valBGBitmap.
    Height;
   if valAutoSize = asFitWidth then
    Height:= Trunc(Width/sglTemp);
   if valAutoSize = asFitHeight then
    Width:= Trunc(Height*sglTemp);
  end
  else
   LastError:='BGBitmap Empty or
    BGBitmap.height=0';
  {εδώ ξεκινάμε το "βάψιμο" στην
   οθόνη}
 if (valBGBitmap.empty and
    (valBGType = btbitmap)) or
    (valBGType=btTransparant) then
  inherited Paint
 else
  if (valBGType = btColor) then begin
   Canvas.brush.color:=valBGColor;
   Canvas.Rectangle(-2,-
    2,Width+2,Height+2)
  end
  else

   Canvas.CopyRect(clientRect,valBG
    Bitmap.canvas,

   rect(0,0,valBGBitmap.Width,ValBG
    Bitmap.Height));

 {Σχεδιάζουμε αν είμαστε σε design
   mode -csDesigning-}
 if (csDesigning in ComponentState)
   then
 Begin
  Canvas.Pen.Style:= psDash;
  canvas.Brush.Style:=bsClear;
  canvas.Rectangle(0, 0, Width,
    Height);
  canvas.Brush.style:=bsSolid;
 end
 else
 if blnFirstLoad then
  begin
   if valSwap then swapNow;
   if assigned(onLoad) then
    onLoad(Self);
   blnFirstLoad:=False;
  end;
 end;
 procedure TTransitionEffect.Step;
 var
  intLeft, intRight, intTop, intBottom:
    integer;
 begin
 if assigned(valOnBStep) then
    valOnBStep(self);

 {οι αρχικές τιμές}
 intLeft:=0;
 intRight:=Width;
 intTop:=0;
 intBottom:=Height;
 if valBitmap.empty then begin
  Stop;
  valLastError:='Bitmap empty';
 end
 else begin
 case valTransition of
 SlideFromLeft,SlideFromTopLeft,
   PushFromLeft:
  intLeft:=
   Trunc((sglGrowX*valCurrentStep)-
   width);
 StretchFromBottomRight,
   StretchFromRight,
   SlideFromRight,SlideFromBottomR
   ight,
 PushFromRight:
  intLeft:= Trunc(Width-
   (sglGrowX*valCurrentStep));
 Zoom, StretchFromXcenter:
  intLeft:= Trunc((Width-
   (sglGrowX*valCurrentStep))/ 2);
 else
  intLeft:=0;
 end;
 case valTransition of
 SlideFromRight,SlideFromBottomRigh
   t,PushFromRight:
  intRight:= Trunc((width*2)-
   (sglGrowX*valCurrentStep));
 StretchFromLeft,
   StretchFromTopLeft,
   SlideFromLeft,SlideFromTopLeft,
 PushFromLeft:
  intRight:=
   Trunc(sglGrowX*valCurrentStep);
 Zoom, StretchFromXcenter:
  intRight:= intLeft +
   trunc(sglGrowX*valCurrentStep);
 end;
 case valTransition of
 SlideFromTop,SlideFromTopLeft,Push
    FromTop:
 intTop:=Trunc((sglGrowY*valCurrent
    Step)-Height);
 StretchFromBottom,
    StretchFromBottomRight,SlideFro
    mBottom,SlideFromBottomRight,
 PushFromBottom:
  intTop:=Trunc(Height-
   (sglGrowY*valCurrentStep));
 Zoom, StretchFromYcenter:
  intTop:=Trunc((Height-
   (sglGrowY*valCurrentStep))/ 2);
 end;
 case valTransition of
 SlideFromBottom,SlideFromBottomRi
    ght, PushFromBottom:
  intBottom:=Trunc((Height*2)-
   (sglGrowY*valCurrentStep));
 StretchFromTop,
   StretchFromTopLeft,SlideFromTop,
   SlideFromTopLeft,PushFromTop:
 intBottom:=Trunc(sglGrowY*valCurre
   ntStep);
 Zoom, StretchFromYcenter:

   intBottom:=intTop+Trunc(sglGrow
   Y*valCurrentstep);
 end;
 {αντιγράφουμε το Bitmap στο Canvas
   στο δεξί παραλληλόγραμμο}
 canvas.copyrect(rect(intLeft,intTop,in
   tRight,intBottom),valBitmap.C
   anvas,

   rect(0,0,valBitmap.Width,valBitma
   p.Height));
 case valTransition of
 PushFromBottom:
 Canvas.CopyRect(rect(0,intTop-
    Height,Width,intTop),valBGBitmap.
    Canv as,

    rect(0,0,valBGBitmap.Width,valBG
    Bitmap.Height));
  PushFromLeft:
 Canvas.CopyRect(rect(intRight,0,intRi
    ght+Width,Height),valBGBitmap.
    Canvas,

    rect(0,0,valBGBitmap.Width,valBG
    Bitmap.Height));
  PushFromRight:

 Canvas.CopyRect(rect(intLeft-
    Width,0,intLeft,Height),valBGBitm
    ap.Ca nvas,

    rect(0,0,valBGBitmap.Width,valBG
    Bitmap.Height));
  PushFromTop:
 Canvas.CopyRect(rect(0,intBottom,W
    idth,intBottom+Height),valBGBitm
    a p.Canvas,
 rect(0,0,valBGBitmap.Width,valBGBit
    map.Height));
 end;
 valCurrentstep:=valCurrentStep+1;
 if assigned(valOnAStep) then
    valOnAStep(self);
 if valCurrentStep>valSteps then begin
  if Loop then
   valCurrentStep:=1
```

```
else Begin
 Stop;
 if assigned(OnNotify) then
   Onnotify(self);
end;
if valAutoSwap then Swap:= not
   Swap;
end;
end;
end;
procedure
   TTransitionEffect.itsTime(Sender:
   TObject);
begin
 Step;
end;
procedure TTransitionEffect.Stop;
begin
 if valPlaysound and
   (valSoundFile<>'') then
   sndPlaySound(Nil,SND_ASYNC);
   {σταμάτημα του ήχου}
 tmrTimer.Enabled:=False; {διακοπή
   του timer }
 valCurrentStep:=0; {αρχικοποίηση
   του animation}
end;
procedure
   TTransitionEffect.SwapNow;
var
 bmpTemp: TBitmap;
begin
 bmpTemp:= TBitmap.Create;
 try
 bmpTemp.Assign(valBitmap);
 valBitmap.Assign(valBGBitmap);
 valBGBitmap.Assign(bmpTemp);
 if valBgType=btBitmap then
   invalidate;
 finally
 bmpTemp.Free;
 end;
end;
{procedures για την αρχικοποίηση
   των properties}
procedure
   TTransitionEffect.setBitmap(V:
   TBitmap);
begin
 try
  valBitmap.assign(V);
  invalidate;
 except
  on EInvalidGraphic do
   valLastError:='Invalid Bitmap for
   Bitmap';
 end;
end;
procedure
   TTransitionEffect.setBGBitmap(V:
   TBitmap);
begin
 try
  valBGBitmap.assign(V);
  invalidate;
 except
  on EInvalidGraphic do
   valLastError:= 'invalid Bitmap for
   BGBitmap';
 end;
end;
procedure
   TTransitionEffect.setAutoSize(V:TT
   EAutoSize);
Begin
 valAutoSize:=V;
 invalidate;
end;
procedure
   TTransitionEffect.setSteps(V:
   Integer);
Begin
 if (V>0) and (V<Height) and
   (V<Width) then
 valSteps:= V
 else begin
  if (csDesigning in ComponentState)
   then
  Application.MessageBox('invalid
   Value, must be 0 < steps < Width
   and 0 < steps < Height',
   'ERROR',
   mb_OK+MB_ICONERROR);
  valLastError:='invalid Steps Value,
   must be 0 < steps < Width and 0 <
   steps < Height'
 end;
end;
procedure
   TTransitionEffect.setInterval(V:
   Integer);
Begin
 if V>0 then
 valInterval:= V
 else begin
  if (csDesigning in ComponentState)
   then
  Application.MessageBox('invalid
   Value, must be 0 < Interval',
   'ERROR',
   mb_OK+MB_ICONERROR);
  valLastError:='invalid Interval
   Value, must be 0 < Interval'
 end;
end;
procedure
   TTransitionEffect.setSwap(V:
   boolean);
Begin
 if (valSwap<>V) and
   (valBitmap.empty=False) and
   (valBGBitmap.empty=false) then
   begin
  swapNow;
  valSwap:=V;
 end;
end;
{Ενας μικρός property editor για το
   συνοδευτικό αρχείο ήχου}
procedure TSoundFileProp.Edit;
var
 dlgFileOpen: TOpenDialog;
begin
 dlgFileOpen :=
   TOpenDialog.Create(Application);
 with dlgFileOpen do Begin
  Filter := 'WaveForm Audio File
   (*.wav)|*.wav';
  Filename := GetValue;
  Options := dlgFileOpen.Options +
   [ofPathMustExist,
   ofFileMustExist];
 end;
 try
  if dlgFileOpen.Execute then
   SetValue(dlgFileOpen.Filename);
 finally
  dlgFileOpen.Free;
 end;
end;
function
   TSoundFileProp.GetAttributes:
   TPropertyAttributes;
begin
 Result := [paDialog];
end;
end.
```

ΤΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ... REBOOT

Αγαπητό "PC Master",

Πολλά, πολλά συγχαρητήρια. Είμαι ένας από τους μανιώδεις αναγνώστες σας και θέλω να σας πω ότι είστε το νούμερο 1 περιοδικό για PCs σε όλη την Ελλάδα και ακόμη παραπέρα. Από τότε που πρωτοπήρα το περιοδικό σας το λάτρεψα. Τα καταπληκτικά game reviews, τα πολλά tips και οι καταπληκτικές στήλες προγραμματισμού με ενθουσίασαν τόσο που από τότε δεν χάνω ούτε ένα τεύχος. Θα σας παρακαλούσα όμως να με βοηθήσετε να λύσω ένα πρόβλημα ή καλύτερα κάτι που θέλω να πετύχω. Θέλω να φτιάξω ένα εικονίδιο που όταν κάνω διπλό κλικ να κάνει Reboot τα Windows. Ελπίζω αυτό που ζητάω να μην είναι πολύ δύσκολο.

Με μεγάλη εκτίμηση,
Μάκης Πατρώνης

✔ Αγαπητέ φίλε Μάκη,

Σε ευχαριστούμε για τα πολύ καλά σου λόγια. Πρέπει να ξέρεις ότι η μεγαλύτερη χαρά μας είναι να μένουν ενθουσιασμένοι οι αναγνώστες του περιοδικού όπως εσύ. Σχετικά τώρα με το ζητούμενο, ο τρόπος για πετύχεις αυτό που ζητάς, φίλε μας, είναι να δημιουργήσεις ένα shortcut, δηλαδή μία συντόμευση. Κάνοντας δεξί κλικ στο desktop επιλέγουμε NEW/SHORTCUT και στο παράθυρο που εμφανίζεται (πιο συγκεκριμένα στην command line) γράφουμε την εντολή rundll user.exe,ExitWindowsExec και μετά κάνουμε κλικ στο FINISH. Το διπλό κλικ στο εικονίδιο που δημιουργήσαμε έχει ως αποτέλεσμα την επανεκκίνηση των Windows. Για ένα εικονίδιο που θα κάνει ολοκληρωμένη επανεκκίνηση του υπολογιστή μας ακολουθούμε την ίδια διαδικασία εισάγοντας στην command line την εντολή win/wx. Εδώ υπάρχει μία μικρή διαφοροποίηση για να αποφύγουμε το ίσως ενοχλητικό μήνυμα με την προειδοποίηση ότι ο υπολογιστής μας περνά σε MS-DOS mode: Αφού δημιουργήσουμε το εικονίδιο, κάνουμε δεξί κλικ πάνω σε αυτό και από τα properties και το tab program κάνουμε κλικ στο κουμπί advanced, όπου ενεργοποιούμε το MS-DOS mode και απενεργοποιούμε το Warn before entering MS-DOS mode.

PC

VISUAL BASIC

Menus, Bars & χρήσιμα controls



Η splash screen του προγράμματός μας.

Statusbars, toolbars, menus και splash screens είναι μερικά από τα στοιχεία που θα δώσουν στα προγράμματά μας λειτουργικότητα αλλά και ένα διαφορετικό αέρα. Με αυτά μπορούμε να δομήσουμε καλύτερα τόσο τις σύνθετες όσο και τις απλές εφαρμογές που θα φτιάξουμε αλλά και να διευκολύνουμε το χρήστη να χρησιμοποιήσει το πρόγραμμά μας.

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com

Σε αυτό το πρώτο μέρος θα ασχοληθούμε με τις παρεχόμενες από τη VB δυνατότητες που μας επιτρέπουν να εισαγάγουμε χρήσιμες μπάρες, μενού και μερικά ακόμα στοιχεία. Οι μπάρες μπορούν είτε να προσφέρουν λειτουργικότητα, π.χ. μια οριζόντια μπάρα που περιέχει buttons, είτε να χρησιμοποιούνται για εμφάνιση πληροφορίας, π.χ. μια μπάρα που παρέχει βοήθεια στο χρήστη καθώς αυτός χρησιμοποιεί το πρόγραμμα. Το μενού που μας προσφέρει η VB είναι το κλασικό που συναντάμε σε κάθε πρόγραμμα (αυτό με τις γνωστές επιλογές File, Edit, View κ.λπ.). Τέλος, θα δούμε μερικά στοιχεία όπως οι splash screens. Δυστυχώς η παρουσίαση αυτών των στοιχείων σε συνδυασμό με τον περιορισμένο χώρο δεν επιτρέπουν την ανάπτυξη κάποιας χρήσιμης εφαρμογής, έτσι θα περιοριστούμε σε απλά λειτουργικά παραδείγματα. Επίσης, δεν θα ακολουθήσουμε τη γνωστή ονοματολογία, δηλαδή τρία γράμματα που να δείχνουν το control και κάποια λέξη που να περιγράφει το ρόλο του, αλλά θα αφήσουμε τα ονόματα που δίνει η VB αυτόματα.

STATUS BARS

Καταρχήν, για να εμφανίσουμε τη statusbar, όπως και τα υπόλοιπα controls που θα χρησιμοποιήσουμε στο ToolBox, πρέπει να συμπεριλάβουμε τα Windows Common Control στην εφαρμογή μας. Επιλέγουμε λοιπόν Project/Components (Ctrl+T) και τσεκάρουμε το Microsoft Windows Common Control. Επιλέγουμε μία statusbar και την τοποθετούμε στη Form1. Αυτόματα τοποθετείται στο κάτω μέρος, ενώ το μήκος της καταλαμβάνει πάντα όλη τη φόρμα. Μπορούμε όμως να ορίσουμε το πάχος της. Επίσης εμφανίζεται ένα panel, δηλαδή μία εσοχή στην οποία θα εμφανίζεται κείμενο (ή και εικόνα). Κάνουμε δεξί κλικ στην μπάρα και επιλέγουμε properties. Επιλέγουμε το tab Panels. Από εδώ ορίζουμε πόσα panels θα υπάρχουν. Πατώντας Insert Panel δημιουργούμε ένα καινούριο panel, ενώ με Remove Panel αφαιρούμε ένα. Προσθέτουμε δύο panels, ώστε να έχουμε συνολικά τρία. Αν θέλουμε, μπορούμε να ορίσουμε και κάποιο ToolTip για κάθε panel, το οποίο βέβαια εμφανίζεται μόνο αν το mouse περάσει πάνω από την περιοχή του συγκεκριμένου panel.

Η πρόσβαση στα panels γίνεται μέσω μιας collection (συλλογής) με όνομα StatusBar.Panels. Μία collection είναι βασικά ένας πίνακας από αντικείμενα όπου το καθένα έχει τις δικές του ιδιότητες και μεθόδους, ενώ μπορεί και το ίδιο να είναι collection. Ετσι, π.χ. για να γράψουμε κάτι στο πρώτο panel θα δώσουμε:

```
StatusBar1.Panels(1).Text = "Hello"
```

Τα indexes των panels ξεκινούν από 1 και φτάνουν μέχρι τον αριθμό των panels που έχουμε (έτσι, εμείς έχουμε από 1 ως 3). Αν θέλουμε το panel να γίνεται αυτόματα resize, ώστε να χωρά σε αυτό το εκάστοτε κείμενο, θα δώσουμε Statusbar1.Panels(1).AutoSize=sbrContents (ενώ αν θέλουμε να μην αλλάζει μέγεθος, δίνουμε =sbrNoAutoSize). Με αυτό τον τρόπο χειριζόμαστε τη statusbar, η οποία βεβαίως έχει αρκετά ακόμα properties, όπως το Picture, με το οποίο φορτώνουμε μια εικόνα στο panel:

```
StatusBar1.Panels(1).Picture = LoadPicture
   ("c:\windows\bubbles.bmp")
```

Για αρχή του παραδείγματός μας, λοιπόν, προσθέτουμε τον εξής κώδικα στον Code Editor:

```
Option Explicit

Private Sub ClearStatusBar()
 Dim i As Byte
 For i = 1 To 3
  StatusBar1.Panels(i).Text = ""
 Next
End Sub

Private Sub Form_Load()
 Dim i As Byte
 For i = 1 To 3
  StatusBar1.Panels(i).AutoSize = sbrContents
 Next
End Sub
```

Ετσι δηλώσαμε το Autosize των panels σε sbrContents και επίσης φτιάξαμε μια ρουτίνα η οποία, μόλις καλείται, αδειάζει το περιεχόμενο των panels.

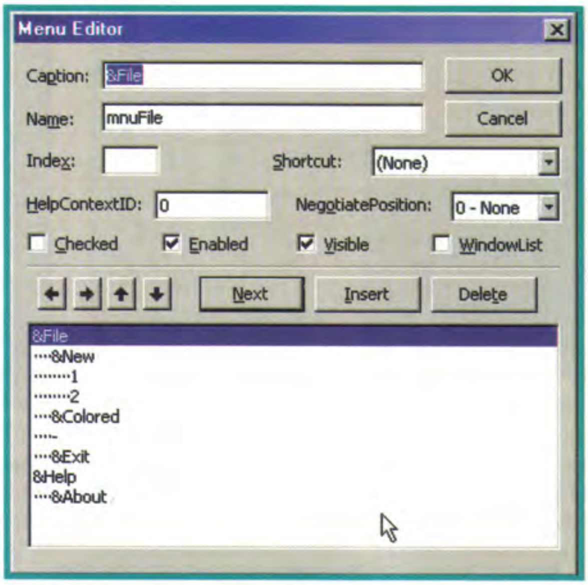
MENUS

Τα μενού, από τα πιο χρήσιμα στοιχεία για ένα πρόγραμμα με λίγες ή πολλές επιλογές, είναι πολύ εύκολο να κατασκευαστούν με τη βοήθεια της VB. Ετσι λοιπόν επιλέγουμε Tools/Menu Editor (ή πατάμε Ctrl+E), ώστε να εμφανιστεί ο Menu Editor. Τα μενού ορίζονται από το Caption, που είναι το όνομα που βλέπει ο χρήστης, το Name, το οποίο είναι το όνομα με το οποίο χειριζόμαστε τη συγκεκριμένη επιλογή, και, τέλος, το βάθος. Τα μενού μηδενικού βάθους είναι αυτά που φαίνονται πάντα στο επάνω μέρος της οθόνης μας (π.χ. File, Edit, View κ.λπ.). Μόλις ο χρήστης κάνει κλικ στο File, θα εμφανιστούν οι επιλογές βάθους ένα, π.χ. New, Open, Save. Τα υπόλοιπα βάθη είναι για τα μενού των υποεπιλογών, π.χ. το New μπορεί να εμφανίζει επιλογές όπως Image, Text, Sound κ.λπ.

Ας δούμε λοιπόν στην πράξη πώς κατασκευάζουμε το μενού μας. Γράφουμε Caption = File, Name = mnuFile. Αυτόματα η λέξη File εμφανίζεται στο ListBox στο κάτω μέρος του Menu Editor. Τώρα κάνουμε κλικ στο Listbox ακριβώς κάτω από το File, ώστε να επιλέξουμε την κενή επιλογή (παρατηρούμε ότι και τα Caption, Name αδειάζουν). Δίνουμε Caption=New, Name=mnuFileNew. Τώρα πατάμε το βελάκι που δείχνει δεξιά (->) πάνω από το ListBox. Θα εμφανιστούν τρεις τελείες (...) δίπλα στο όνομα του New (στο ListBox). Αυτό δηλώνει ότι το New είναι υποεπιλογή του File (βάθος ένα). Για αυτό το ονομάσαμε και mnuFileNew. Κατά τον ίδιο τρόπο κάνουμε κλικ κάτω από το New, δίνουμε Caption=1 και Name=mnuFileNew1 και κάνουμε κλικ δύο φορές το δεξί βελάκι. Ετσι ορίσαμε ότι το 1 είναι υποεπιλογή του New (βάθος = 2). Με τον ίδιο τρόπο ορίζουμε άλλη μία υποεπιλογή του New, την mnuFileNew2. Φυσικά, το αριστερό βελάκι μειώνει κατά ένα το βάθος, ενώ τα άνω και κάτω αλλάζουν τη σειρά των επιλογών. Για να βάλουμε μία οριζόντια διαχωριστική γραμμή στο μενού μας, δίνουμε Caption = - και ένα οποιοδήποτε όνομα. Το βάθος πρέπει να είναι τουλάχιστον ένα για τις διαχωριστικές γραμμές. Για να τελειώσουμε το μενού μας προσθέτουμε τις επόμενες επιλογές (βλ. και σχετική εικόνα για το τελικό σχήμα του ListBox):

```
Caption=&Colored, Name=mnuFileColored,
  βάθος=1
Caption=&Exit, Name=mnuFileExit, βάθος=1
Caption=&Help, Name=mnuHelp, βάθος=0
Caption=&About, Name=mnuHelpAbout,
  βάθος=1
```

Γενικά, δεν είναι καθόλου δύσκολο να δημι-



Η τελική μορφή του μενού μας, όπως θα πρέπει να φαίνεται στο ListBox του Menu Editor.

ουργήσουμε μενού. Χρειάζεται μόνο κάποια εξοικείωση με τον τρόπο που λειτουργούν τα βάθη. Ακόμα μία παρατήρηση είναι η εξής: Αν στο Caption μιας επιλογής γράψουμε το χαρακτήρα & (ampersand) πριν από κάποιο γράμμα, τότε αυτό θα εμφανιστεί στο μενού υπογραμμισμένο, π.χ. με &File θα δούμε στο μενού το F υπογραμμισμένο. Τώρα, πατώντας Alt+F καλούμε το μενού File ακριβώς σαν να κάναμε κλικ πάνω του, ενώ για τις υποεπιλογές δεν πατάμε το Alt. Με αυτό τον απλό τρόπο δημιουργούμε συντομεύσεις.

Για να χειριστούμε τα μενού, ο τρόπος είναι εξίσου απλός. Χρησιμοποιούμε χειριστές με όνομα MenuName_click(), π.χ.

```
Private Sub mnuFileExit_Click()
End Sub
```

Επίσης, κάνοντας κλικ σε κάποια επιλογή στο μενού της φόρμας μας ενώ βρισκόμαστε σε design time, θα εμφανιστεί αυτόματα ο χειριστής. Πάντως αν θέλουμε να χειριστούμε το κλικ πάνω σε μία κατηγορία (π.χ. File), πρέπει να γράψουμε μόνοι μας την επικεφαλίδα του χειριστή. Συμπληρώνουμε στον κώδικά μας τους εξής χειριστές:

```
Private Sub mnuFile_Click()
  StatusBar1.Panels(1).Text = "New,Exit"
End Sub

Private Sub mnuFileColored_Click()
  mnuFileColored.Checked = Not
    mnuFileColored.Checked
  If mnuFileColored.Checked = True Then
    Form1.BackColor = vbBlue
  Else
    Form1.BackColor = vbButtonFace
  End If
End Sub

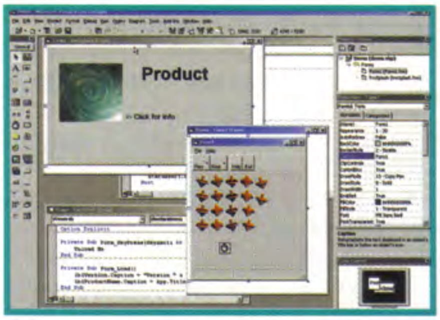
Private Sub mnuFileExit_Click()
  End
End Sub

Private Sub mnuFileNew1_Click()
  ClearStatusBar
  StatusBar1.Panels(1).Text = "New1"
End Sub

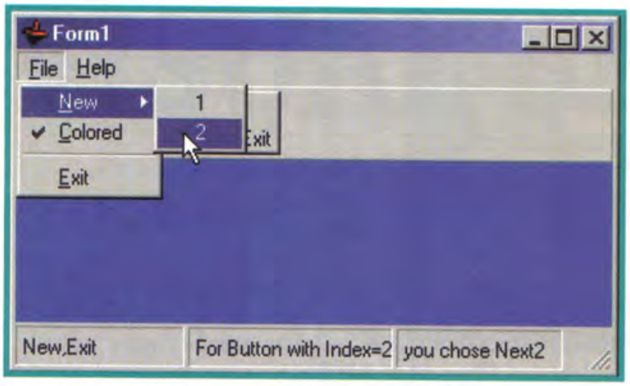
Private Sub mnuFileNew2_Click()
  ClearStatusBar
  StatusBar1.Panels(1).Text = "New2"
End Sub

Private Sub mnuHelp_Click()
  StatusBar1.Panels(1).Text = "About"
End Sub
```

Το μόνο που κάνουμε είναι να εμφανίζουμε ένα μήνυμα στη StatusBar ανάλογα με την επιλογή που θα κάνει ο χρήστης, εκτός από το Exit, που τερματίζει το πρόγραμμα. Εξαίρεση αποτελεί και η επιλογή Colored. Αυτή η επιλογή χρησιμοποιείται σαν ένα είδος CheckBox, δηλαδή μπορεί να είναι είτε checked (οπότε ένα v εμφανίζεται δίπλα της) είτε unchecked. Την κατάστασή της ελέγχουμε μέσω της ιδιότητας Checked, την οποία αλλάζουμε κάθε φορά που ο χρήστης επιλέγει τη συγκεκριμένη επιλογή (με το Checked=not Checked). Αμέσως μετά ελέγχουμε για να δούμε σε τι κατάσταση είναι και ανάλογα δίνουμε ένα χρώμα στη φόρμα. Ετσι, στην αρχή το Checked είναι False. Μόλις ο χρήστης επιλέξει το Colored, το Checked γίνεται True και εκτελείται το If, το οποίο κάνει το χρώμα μπλε. Αν επιλέξει ξανά το Colored, το Checked γίνετε πάλι False και λόγω του If το χρώμα γίνεται γκρι. Για να χρησιμοποιήσουμε μια επιλογή κατ' αυτό τον τρόπο δεν χρειάζεται κάποια ιδιαίτερη δήλωση στον



Αν απορείτε για τις εικόνες, δεν έχετε παρά να τρέξετε το πρόγραμμα.



Η εφαρμογή ενώ τρέχει και έχοντας τσεκάρει το Colored.



Τα Microsoft Windows Common Controls.

```
Private Sub imgLogo_Click()
  MsgBox "Created on 7/3/1999. Pc Master (c)", , "Info"
End Sub
```

Menu Editor, απλά ειδική μεταχείριση στον κώδικα. Επίσης, δεν γράψαμε το χειριστή mnuHelpAbout, και αυτό γιατί θα ασχοληθούμε με αυτόν στην επόμενη ενότητα.

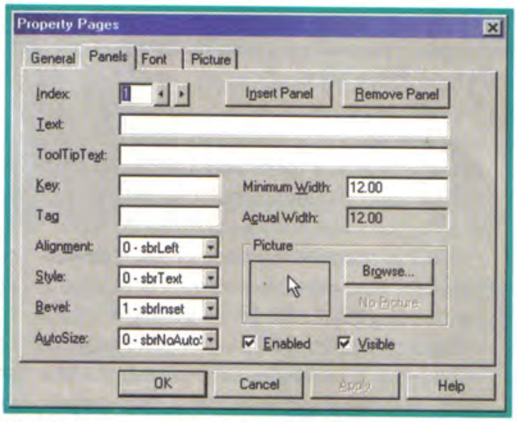
Το μενού είναι ένα στοιχείο που θα βοηθήσει πολύ την εφαρμογή μας να αποκτήσει δομή και λειτουργικότητα, η δε χρήση του συνιστάται ακόμα αν η εφαρμογή που φτιάχνουμε έχει λίγες επιλογές.

SPLASH SCREENS

Οι splash screens δεν είναι τίποτε άλλο από φόρμες που χρησιμεύουν στο να δείξουν πληροφορίες σχετικές με το πρόγραμμα. Εμφανίζονται συνήθως κατά την έναρξη ενός προγράμματος δείχνοντας κάποια εικόνα και τον τίτλο της εφαρμογής, καθώς και στο Help/About, όπου δείχνουν τα credits, δηλαδή το από ποιον δημιουργήθηκε το πρόγραμμα καθώς και την έκδοσή του. Συνήθως αποφεύγεται η χρήση interactive controls (όπως κουμπιά) σε τέτοιες φόρμες. Για να προσθέσουμε μία τέτοια φόρμα, επιλέγουμε Project/Add Form και διαλέγουμε splash screen.

Αυτόματα η VB θα την ονομάσει frmSplash και θα τοποθετήσει σε αυτή μία εικόνα και μερικά labels, ενώ θα δημιουργήσει και μερικούς χειριστές. Ετσι, στο χειριστή Form_Load θα αλλάξει δύο labels, ώστε το ένα να δείχνει τον τίτλο της εφαρμογής (App.Title) ενώ το άλλο την έκδοση (App.Major, App.Minor, App.Revision). Το App είναι ένα αντικείμενο (object) που αντιπροσωπεύει το Application (δηλαδή την εφαρμογή μας) και περιλαμβάνει διάφορες ιδιότητες σχετικές με αυτό (μεταξύ των οποίων ο τίτλος και η έκδοση). Επίσης περιλαμβάνονται δύο χειριστές: ένας για το πάτημα πλήκτρου (Form_KeyPress) και ένας για κλικ στο frame (Frame1_Click). Εχουν και οι δύο το ίδιο αποτέλεσμα, κλείνουν τη splash screen. Εμείς θα προσθέσουμε ακόμα έναν χειριστή, που να δίνει κάποιες επιπλέον πληροφορίες όταν ο χρήστης κάνει κλικ στην εικόνα:

Τώρα μπορούμε να γράψουμε το χειριστή mnuHelpAbout (στη Form1), ώστε να εμφανίζει τη splash screen:



Το tab Panels στα Properties της statusbar.

```
Private Sub mnuHelpAbout_Click()
  frmSplash.Show vbModal
End Sub
```

Το vbModal ορίζει ότι η φόρμα που εμφανίστηκε πρέπει να κλείσει προτού επιτραπεί στο χρήστη να συνεχίσει να δουλεύει με το υπόλοιπο πρόγραμμα.

TOOLBARS

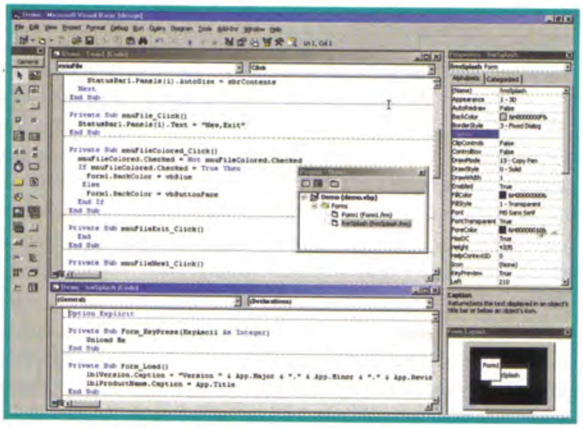
Οι toolbars είναι οι γνωστές μπάρες που βλέπουμε ακριβώς κάτω από τα μενού σχεδόν σε όλα τα προγράμματα. Συνήθως τις διακοσμούν buttons, τα οποία είναι κατά 99% shortcuts (συντομεύσεις) κάποιων λειτουργιών που βρίσκονται και στο μενού. Ετσι, πολύ συχνά συναντάμε τα Open, Close, Save, Copy, Cut, Paste κ.λπ.

Η δημιουργία τους είναι εύκολη υπόθεση χάρη στον ειδικό editor που μας βοηθά να τοποθετήσουμε button πάνω στην toolbar. Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι υπάρχει μία σημαντική διαφορά ανάμεσα στην toolbar που θα συναντήσουμε στα Windows Common Controls 5.0 και 6.0 (βέβαια έρχονται με τη VB6). Αν έχουμε την έκδοση 6.0, τα κουμπιά της toolbar μπορούν να έχουν και ένα μικρό βελάκι δίπλα τους, το οποίο θα εμφανίζει ένα πτυσσόμενο μενού (όπως τα κουμπιά Back - Next των browsers). Εμείς θα περιγράψουμε πρώτα την toolbar της VB5.

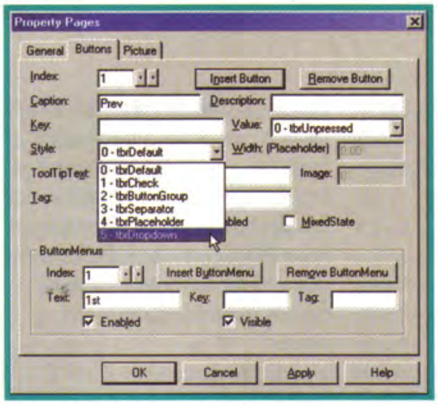
Αφού λοιπόν τοποθετήσουμε μία μπάρα στη φόρμα μας, αυτή θα πάει στο πάνω μέρος. Κάνουμε δεξί κλικ πάνω της και επιλέγουμε Properties. Επιλέγουμε το tab Buttons και κάνουμε Insert Button, για να προσθέσουμε το πρώτο μας κουμπί. Το ονομάζουμε Prev, γράφοντας στο πεδίο Caption. Δεν χρειάζεται να προσθέσουμε κάτι άλλο (εκτός ίσως από το ToolTipText, αν θέλουμε). Ετσι, κάνουμε ξανά Insert Button και αυτή τη φορά το ονομάζουμε Next. Τρίτο Insert Button, αλλά εδώ αντί να δώσουμε caption αλλάζουμε το Style από tbrDefault σε tbrSeparator, με αποτέλεσμα αυτό το τρίτο κουμπί να λειτουργεί ως διαχωριστικό κενό. Αυτό βοηθά στο να δημιουργήσουμε ομάδες από buttons. Ακολούθως προσθέτουμε ακόμα δύο κουμπιά, τα Help και Exit.

Για να χειριστούμε το πάτημα κάποιου πλήκτρου πρέπει να γράψουμε ένα χειριστή για το Toolbar1_ButtonClick (διπλό κλικ πάνω στην toolbar). Παρατηρούμε ότι ως όρισμα περνά ένα Button As ComctlLib.Button (στη VB6 είναι Button As MSComctlLib.Button). Ετσι, με Button.Caption έχουμε το caption του κουμπιού που πάτησε ο χρήστης, ενώ με Button.ToolTipText έχουμε το ToolTip για το συγκεκριμένο κουμπί. Οπως είναι φυσικό, με μερικά κατάλληλα if μπορούμε να ελέγχουμε ποιο κουμπί πατήθηκε και να αντιδράμε ανάλογα. Ετσι, εμείς γράφουμε τον εξής χειριστή για τα τέσσερα κουμπιά μας:

```
Private Sub Toolbar1_ButtonClick(ByVal Button
    As MSComctlLib.Button)
```



Ο κώδικας για τις δύο φόρμες της εφαρμογής.



Οι επιλογές για τα buttons της toolbar στην έκδοση 6.0 των Common Control. Διακρίνονται καθαρά στο κάτω μέρος οι επιλογές για τα ButtonMenus.

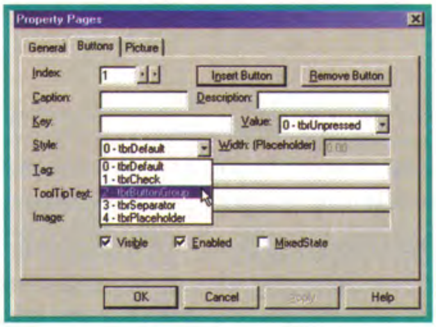
```
ClearStatusBar
StatusBar1.Panels(1).Text = "Pressed button "
  & Button.Caption
If Button.Caption = "Exit" Then
  End
End If
End Sub
```

Απλά καθαρίζουμε τη statusbar, γράφουμε ποιο κουμπί πατήθηκε και, αν το κουμπί αυτό ήταν το Exit, τερματίζουμε το πρόγραμμα. Είναι πολύ βολικό να χρησιμοποιούμε Select Case για το χειριστή της toolbar. Η δομή του Select Case είναι:

```
Select Case testexpression
 Case expression1
  statementblock
 Case expression2
  statementblock
  ...
 Case Else
  statementblock
End Select
```

Ενα παράδειγμα θα ήταν να γράψουμε το χειριστή ως εξής:

```
Private Sub Toolbar1_ButtonClick(ByVal Button
   As MSComctlLib.Button)
 Select Case Button.Caption
  Case "Prev"
   MsgBox "Prev"
  Case "Next"
   MsgBox "Next"
  Case "Help"
   StatusBar1.Panels(1).Text="No Help
   Availiable"
  Case "Exit"
   End
 End Select
End Sub
```



Οι αντίστοιχες επιλογές για τα Common Control 5. Τα ButtonMenus απουσιάζουν.

Ας δούμε τώρα τη βασική διαφορά της toolbar που περιλαμβάνεται στην έκτη έκδοση της VB. Καταρχήν, στο tab όπου φτιάχνουμε τα κουμπιά παρατηρούμε ότι υπάρχει ένα frame με την ονομασία ButtonMenus και περιλαμβάνει κουμπιά InsertButtonMenu, Remove ButtonMenu καθώς και τα πεδία Text, Key, Tag. Επιλέγοντας λοιπόν το πρώτο button, το Prev (χρησιμοποιώντας τα μικρά βελάκια αριστερά-δεξιά), επιλέγουμε style tbrDropDown και κάνουμε InsertButtonMenu. Δίνουμε Text = Prev1 και προσθέτουμε άλλο ένα ButtonMenu, το Prev2. Αντίστοιχα, για το Button 2, το Next, προσθέτουμε τέσσερα ButtonMenu, τα Next1 ως Next4. Ο χειρισμός των επιλογών αυτών γίνεται με παρόμοιο τρόπο με τα Buttons. Πηγαίνουμε στον Code Editor, επιλέγουμε ToolBar1 και Event το ButtonMenuClick. Ελέγχοντας τώρα το ButtonMenu.Text, ξέρουμε ποιο κουμπί πατήθηκε. Το ButtonMenu.Parent αντιπροσωπεύει το κουμπί-γονιό, δηλαδή το Prev ή το Next. Επίσης χρήσιμο είναι το event ButtonMenuDropdown, το οποίο καλείται τη στιγμή που πατάμε το βελάκι, δίπλα σε ένα DropDown Button. Για το χειριστή ButtonMenuClick μπορούμε να γράψουμε τον κώδικα που ακολουθεί:



Αυτή είναι η αρχική μορφή της splash screen.

```
Private Sub
  Toolbar1_ButtonMenuClick
  (ByVal ButtonMenu As
   MSComctlLib.ButtonMenu)
 ClearStatusBar
 StatusBar1.Panels(2).Text = "For Button with
   Index=" & ButtonMenu.Parent.Index
 StatusBar1.Panels(3).Text = "you chose " &
   ButtonMenu.Text
End Sub
```

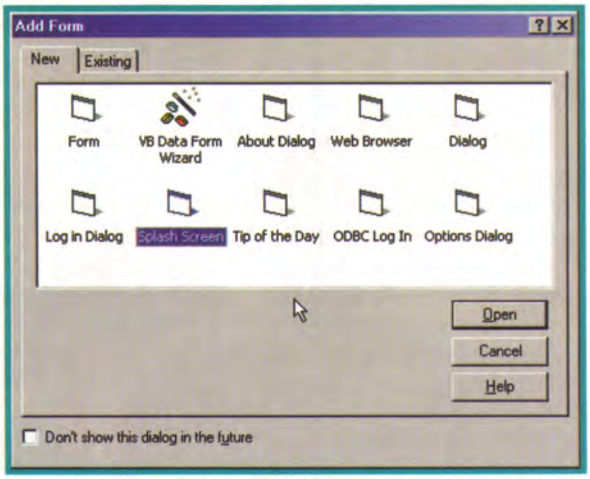
Δεν κάνουμε κάτι το ιδιαίτερο, απλά τυπώνουμε το ανάλογο μήνυμα στη statusbar.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Σε αυτό το τεύχος ξεφύγαμε λίγο από την πεπατημένη, που ήθελε να κατασκευάζουμε όσο το δυνατόν χρήσιμα προγράμματα και μέσα από αυτά να παρουσιάζουμε νέα controls. Κάτι τέτοιο κρίθηκε απαραίτητο, καθώς τα στοιχεία που εξετάζουμε σε αυτό -αλλά και στο επόμενο- το τεύχος έχουν κάτι κοινό: Δεν είναι απαραίτητα για να δημιουργηθεί ένα πρόγραμμα (θα μπορούσαμε αντί για statusbar να έχουμε labels και αντί για toolbar και menu να έχουμε command buttons), όμως δίνουν δομή στις εφαρμογές μας και προσφέρουν λειτουργικότητα. Ετσι, κρίθηκε σκόπιμο να παρουσιαστούν όλα μαζί, ώστε να αποτελέσουν και ένα είδος reference, όταν τα χρειαστούμε στο μέλλον.

Επίσης, μην ξεχνάτε ότι μέσα από τις σελίδες του περιοδικού αναφέρουμε μόνο τις σημαντικές ιδιότητες κάθε control. Σκοπός μας είναι να δείξουμε πώς δουλεύουν τα controls και όχι να γράψουμε κάθε ιδιότητα που έχουν. Φυσικά, για να ξεδιπλωθούν όλες οι δυνατότητές τους, χρειάζονται πειραματισμός και ψάξιμο.

Μέχρι τον άλλο μήνα, συνεχίστε ακάθεκτοι τον προγραμματισμό και στέλνετε πάντα τις απορίες και τα σχόλιά σας στο dimgian@hotmail.com. Μόνο μη μας ζητάτε να σας στείλουμε ολοκληρωμένα προγράμματα και controls με mail, καθώς κάτι τέτοιο δεν είναι εύκολο.



Αυτές είναι οι φόρμες που μπορούμε να εισαγάγουμε στο πρόγραμμά μας. Επιλεγμένη είναι η splash screen.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΕΔΩ ΤΟ "PC MASTER", ΕΚΕΙ ΤΟ "PC MASTER", ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ "PC MASTER";

Αγαπητό "PC Master",
Δεν πρόκειται να σε παινέψω με ατελείωτα κομπλιμέντα. Θέλω μόνο να αναφέρω πως κάθε βράδυ που κάνω την προσευχή μου ευχαριστώ την Παναγία (τη Lara) που υπάρχεις και συ και ξεστραβωνόμαστε.

Καταρχήν θέλω να καταγγείλω το σταυρόλεξο, το οποίο έχει επίπεδο δυσκολίας "ανώτερο". Πες μου, βρε αδερφέ, είναι δυνατόν, όσο κομπιουτεράκιας κι αν είσαι, να μπορείς να ασχολείσαι με όλους αυτούς τους τίτλους του σταυρόλεξου, ώστε να απαντάς σε όλες τις ερωτήσεις του; Για να απαντήσεις στις ερωτήσεις αυτές πρέπει, όχι μόνο να γνωρίζεις επιφανειακά τα παιχνίδια που σε ρωτάει, αλλά και να τα έχεις εξερευνήσει εις βάθος. Δεν λέω, σίγουρα είναι καλύτερα από το παλιό ερωτηματολόγιο, γιατί είναι μια πρόκληση. Αλλά εκεί μπορούσες να κερδίσεις κανένα τίτλο έχοντας δώσει προηγουμένως λίγη προσοχή στο παιχνίδι για το οποίο σε ρωτάει η ερώτηση. Ασε που στα έλεγε όλα το review του, το οποίο ήταν δημοσιευμένο στο ίδιο τεύχος. Για να μη μιλήσω για το βραβείο του σταυρολέξου. Τότε, με το ερωτηματολόγιο, ήταν ένας τίτλος πολυπόθητος προς όλους τους PC users. Τώρα; Ποιος PC user θα ήθελε να αποκτήσει, έστω και σαν δώρο, τον τίτλο ΜΟΥΛΑΝ; Προς Θεού, όμως, δεν θέλω να προσβάλω τη Γεννάδειο Σχολή, αλλά οι τίτλοι της δεν είναι του ίδιου επιπέδου με τους ξένους. Αυτά για το σταυρόλεξο.

Είμαι επίσης εκνευρισμένος με την ασυνέπεια του περιοδικού όσον αφορά στο θέμα της κυκλοφορίας του. Από την πρώτη του μηνός και μέχρι να πάρω το "PC Master" διαδραματίζεται η εξής σκηνή:

1η του μηνός
Εγώ: "Γεια, το 'PC Master' ήρθε;"
Περιπτεράς: "Οχι."
2η
Εγώ: "Γεια, το 'PC Master' ήρθε;"
Περιπτεράς: "Οχι."
3η
Εγώ: "Γεια, το 'PC Master' ήρθε;"
Περιπτεράς: "Οχι."
Αυτό συνεχίζεται περίπου μέχρι τις 10 του μήνα...
10η
Εγώ: "Γεια, το 'PC Master' ήρθε;"
Περιπτεράς: "Ηρθε και εξαντλήθηκε. Μπορεί να μου το ξαναστείλουν την άλλη εβδομάδα."
Εγώ: "@#$&**!##$$!!!"*

Τουλάχιστον πείτε, ρε παιδιά, θα βγει π.χ. στις 5 ή στις 10 ή στις 15 του μηνός, αλλά θα κυκλοφορήσει σίγουρα εκείνη την ημερομηνία. Καλά, εγώ είμαι επαρχία (συγκεκριμένα Ξάνθη) και σας λέω τι γίνεται εδώ. Δεν ξέρω κατά πόσο είστε συνεπείς στην Αττική. Με συγχωρείς που σου γράφω έτσι, αλλά δεν είναι σωστό να σε παινεύω όλη την ώρα. Αλλωστε τι φίλος θα ήμουν, αν δεν σου έκανα καμιά παρατήρηση για να διορθωθείς;

Συγγνώμη για την έκταση του γράμματος. STOP. Προσδοκώ δημοσίευση. STOP. Είχα κι άλλα να πω, αλλά θα τα γράψω τον άλλο μήνα. STOP.

Πιο φιλικά δεν γίνεται
Αντωνιάδης Αλέξανδρος
Salvador Limones
Viva la revolution!



Φίλε Αλέξανδρε,
Για το σταυρόλεξο έχεις δίκιο. Ηταν όντως κάπως δύσκολο κι έτσι, όπως θα είδες, υιοθετήσαμε κάποια άλλα παζλ λέξεων, που, όπως είδαμε από τη μέχρι τώρα ανταπόκρισή σας, σας άρεσαν πάρα πολύ. Σχετικά με το πρόβλημα διανομής του περιοδικού στην περιοχή σου, ενημερώσαμε το τμήμα Κυκλοφορίας του "PC Master" και ελπίζουμε να λυθεί σύντομα. Τέλος, επίτρεψέ μας να παρατηρήσουμε πως μάλλον αδικείς με την υπερβολική αυστηρότητά σου τη Γεννάδειο Σχολή, που καταβάλλει φιλότιμες προσπάθειες για να αναδείξει το ελληνικό game software, κυκλοφορώντας αρκετούς ενδιαφέροντες τίτλους.

BLACK DAHLIA PROBLEMS

Αγαπητό "PC Master",
Είσαι το καλύτερο και μεγαλύτερο περιοδικό για PC games και για παρουσιάσεις παιχνιδιών. Πρόσφατα αγόρασα ένα adventure (8 CDs), με αποτέλεσμα να μην περάσω ούτε το 1/4 του πρώτου CD. Το όνομα του είναι Black Dahlia (της Take 2) και φημίζεται για τους γρίφους που έχει. Θα ήθελα, αν γίνεται, να μου στείλετε τα πρώτα βήματα, για να περάσω τουλάχιστον το πρώτο CD. Εάν για λόγους χώρου δεν μπορείτε να βάλετε τη λύση του στο επόμενο τεύχος (Μαρτίου), τότε θα σας παρακαλούσα να μου τη στείλετε μέσω επιστολής στη διεύθυνσή μου.

Βασίλης Μιχαλόπουλος (the Reader)

Φίλε Βασίλη,
Η πλήρης λύση του Black Dahlia έχει δημοσιευτεί στο πρώτο τεύχος του περιοδικού "PC Games" (ειδική έκδοση 1998), το οποίο μπορείς να προμηθευτείς από τα γραφεία μας. Αν θέλεις περισσότερες λεπτομέρειες, κάνε ένα τηλεφώνημα και ζήτησε το τμήμα Κυκλοφορίας.

WORD SOS

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι μια νέα αναγνώστριά σου και σε θαυμάζω πολύ. Πιστεύω ότι είσαι το μοναδικό περιοδικό στον ελληνικό χώρο που καλύπτει όλα τα θέματα που ενδιαφέρουν έναν πραγματικό PC user και gamer.

Τώρα τελευταία ασχολούμαι με

το Word 97. Θα ήθελα πάρα πολύ να μάθω εάν γίνεται να αποθηκεύσω ένα κείμενο σε δισκέτα και όχι στον σκληρό. Αν μπορέσετε να μου εξηγήσετε όλη τη διαδικασία, θα σας χρωστάω αιώνια ευγνωμοσύνη.

Η πιστή σας αναγνώστρια
Γεωργία Αϊτάκη

ΥΓ.: Εάν δεν γίνεται να το δημοσιεύσετε, παρακαλώ στείλτε απάντηση.

Φίλη μας,
Για να αποθηκεύσεις ένα κείμενο σε δισκέτα, αρκεί να επιλέξεις από το μενού File του Word την επιλογή Save As και στη συνέχεια να διαλέξεις το drive A:. Βεβαιώσου προτού το κάνεις αυτό πως έχεις βάλει μια δισκέτα μέσα στο drive και πως η δισκέτα αυτή έχει τον απαιτούμενο χώρο για να σωθεί το κείμενό σου.

ΚΑΙ 65άρης ΚΑΙ GAMER

Κύριε διευθυντά,
Καταρχήν, δεν φιλοδοξώ να ιδώ το γράμμα μου δημοσιευμένο και για αυτό μπορώ να γράψω όσες σελίδες "μου βγούνε", αρκεί να έχετε υπομονή να τις διαβάσετε όλες.

Σύμφωνα με τα στοιχεία που δημοσιεύσατε στο 100ό τεύχος, η ηλικία των αναγνωστών σας φθάνει μέχρι τα 34 χρόνια. Εγώ είμαι λίγο παραπάνω. Σχεδόν... 65!!! Αλλά δεν ντρέπομαι που ασχολούμαι με τον υπολογιστή μου. Με το CD-ROM και το DVD-ROM που έρχεται έχω ανακαλύψει έναν πολύ μαγικό κόσμο, και δεν εννοώ μόνο τα παιχνίδια και την περιήγηση στο Internet τελευταίως. Παιχνίδια σαν το Myst, το Riven και το Pandora Directive τα βρίσκω πολύ ενδιαφέροντα για τις ωραίες εικόνες τους και τους γρίφους τους, που απαιτούν όμως υπομονή και σκέψη.

Συνηθίζεται από τους αναγνώστες σου στις διάφορες επιστολές τους να αναφέρονται κολακευτικά για το περιοδικό σας, που πράγματι πρέπει να είναι καλό περιοδικό για τις ηλικίες στις οποίες απευθύνεται και τα γούστα τους. Εγώ το βρίσκω πολύ ενδιαφέρον γιατί ασχολείται και με τους αρχάριους (όπως εγώ), και μακάρι να αφιερώνατε περισσότερες σελίδες για αυτούς. Σας δίνω λοιπόν τα δικά μου συγχαρητήρια. Εχω να κάνω μόνο μία παρατήρηση: Γιατί τόση ξενομανία στους τίτλους; "Editorial", "PC Spy", "PC Flash", "Most Wanted", "Do It Yourself", "Programming" κ.τ.λ. κ.τ.λ. Σαν να απευθύνεστε σε Αμερικανούς. Δεν είναι ωραία η γλώσσα μας; Αντισταθείτε λοιπόν. Μην την ξεπουλάτε τόσο εύκολα.

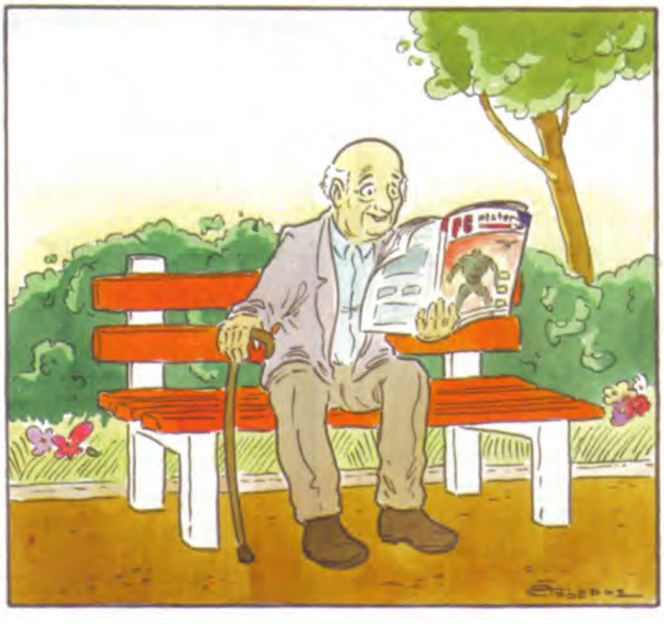
Διαπιστώνω από τα γραφόμενα σε διάφορα έντυπα του χώρου (και στο περιοδικό σας φυσικά) μια οργή και καταφορά κατά του Bill Gates, ανεξήγητη για μένα. Ισως να οφείλεται σε καθαρό φθόνο και ζήλια, για το πώς κατόρθωσε ο άνθρωπος αυτός να γίνει ένας από τους πλούσιους ανθρώπους στον πλανήτη μας, χωρίς να παράγει κάποιο σπουδαίο βιομηχανικό προϊόν, χωρίς να εκμεταλλεύεται πλουτοπαραγωγικές πηγές (πετρελαιοπηγές, χρυσωρυχεία κ.λπ.), χωρίς να διαθέτει στόλο ποντοπόρων εμπορικών πλοίων κ.τ.λ. κ.τ.λ. κ.τ.λ. Είναι άξιος συγχαρητηρίων που κατόρθωσε να επιβάλει παγκοσμίως τα λειτουργικά συστήματα από το αθάνατο DOS ως τα Win 98, που ΕΜΕΙΣ ΟΙΚΕΙΟΘΕΛΩΣ προτιμούμε. Μα θα μου πείτε ότι παρουσιάζουν προβλήματα. Σύμφωνοι, δεν αντιλέγω. Υπάρχουν άλλα λειτουργικά συστήματα πιο αξιόπιστα, π.χ. το Linux; Τότε γιατί δεν κυκλοφορούν στην αγορά multimedia εφαρμογές με αυτό το λειτουργικό; Γιατί δεν στρεφόμαστε όλοι κατά των διάφορων εταιριών που παράγουν τίτλους πολυμέσων και δεν ακολουθούν το Linux; Ας μην αγοράσουμε λοιπόν τα παιχνίδια που τρέχουν μόνο σε Windows. Μπορούμε; Προφανώς όχι. Αρα αθώος ο Bill Gates, μπράβο του που τουλάχιστον προσπαθεί συνεχώς να βελτιώσει την απόδοση των Windows. Θα ήταν πιο σωστό αν η οργή των χρηστών PC στρεφόταν κατά της Intel, που κάθε τρεις και λίγο λανσάρει νέους επεξεργαστές πιο ταχείς (πόσο πιο πολύ;), για να μας αδειάζει το πορτοφόλι. Το πιο εξοργιστικό είναι ότι πρέπει να αλλάζουμε και τη μητρική πλακέτα και τα διάφορα τσιπ υποστήριξης. Τελευταίως διαβάζω ότι λόγω αύξησης της ταχύτητας διαύλου από τα 66 στα 100MHz πρέπει να αλλάζουμε και τα ακριβοπληρωμένα στο παρελθόν MB της μνήμης RAM. Ας επαναστατήσουμε λοιπόν. Οχι στους νέους, δήθεν ταχύτερους επεξεργαστές. Εγώ προσωπικά με έναν Cyrix P166 τρέχω όλους τους τίτλους που κυκλοφορούν και τα περισσότερα παιχνίδια. Πιστεύω ότι η Intel έχει πολύ πιο ισχυρούς επεξεργαστές, που τους κρατάει καλά κρυμμένους. Εχει βρει τον τρόπο προμελετημένα να ρίχνει πιο γρήγορους επεξεργαστές από την τελευταία κυκλοφορία, έτσι ώστε να μας απομυζά οικονομικώς. Οι κατάρες λοιπόν κατά της Intel και όχι του Bill Gates.

Μέχρι εδώ, μπορείτε να πετάξετε το γράμμα μου στο καλάθι. Στις παρακάτω ερωτήσεις μου όμως παρακαλώ θερμώς να μου απαντήσετε λεπτομερώς.

1) Οταν τρέχω το CD του περιοδικού παρουσιάζονται τα γνωστά "ιερογλυφικά" στοιχεία αντί για κανονικά γράμματα. Τι να κάνω; Παρακαλώ με ένα παράδειγμα βήμα βήμα και όχι γενικότητες.

2) Επίσης, για τα demos που θέλουν αποσυμπίεση: Μετά το unzip που κάνω, τι γίνεται; Παρακαλώ και πάλι με ένα παράδειγμα βήμα βήμα. Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Με εκτίμηση
Γιαννούλης Γιώργος
Αγ. Παρασκευή



Φίλε μας,
Ευχόμαστε να παίζεις τα αγαπημένα σου παιχνίδια μέχρι τα... 165 σου! Σχετικά με τη χρήση αγγλικής ορολογίας, την προτιμούμε γιατί αυτή είναι που καλώς ή κακώς έχει επικρατήσει στον κλάδο της Πληροφορικής. Στη διεθνή ορολογία π.χ. μιας επιστήμης στην οποία οι Ελληνες υπήρξαν πρωτοπόροι, αυτή της ιατρικής, σχεδόν όλες οι λέξεις που χρησιμοποιούνται διεθνώς έχουν ελληνική ρίζα. Στην ορολογία του τζούντο, αντίστοιχα, έχουν ιαπωνική. Ε, στην Πληροφορική, που την ξεκίνησαν και την καθιέρωσαν αγγλόφωνοι, έχουν μοιραία αγγλική. Τι πρέπει δηλαδή να κάνουμε; Να λέμε τις interactive multimedia presentations "αλληλεπιδραστικές πολύμεσες παρουσιάσεις", όπως (δεν κάνω πλάκα) τις γράφει ένα δελτίο Τύπου που λάβαμε πριν από λίγο στο περιοδικό;

Ας δούμε και τις ερωτήσεις σου.

1) Προφανώς σου λείπουν κά-

ποια ελληνικά fonts. Θα πρέπει να πας στο Start/Settings/Control Panel/Fonts και από το μενού File και την επιλογή Install New Font να επανεγκαταστήσεις τα fonts από το πρωτότυπο CD των Windows που έχεις.

2) Στα updates/various του συνοδευτικού CD-ROM υπάρχουν κάθε μήνα οι τελευταίες εκδόσεις αρκετών προγραμμάτων αποσυμπίεσης αρχείων. Χρησιμοποίησε κάποιο από αυτά για να μπορείς να αποσυμπιέζεις τα αρχεία με extension .zip.

ΟΤΕ & ΠΑΡΑΛΟΓΙΣΜΟΙ

Αγαπητό "PC Master",
Δεν θα αρχίσω με τις συνηθισμένες κολακείες, αφού όλοι ξέρουμε ότι το αγαπημένο μας περιοδικό είναι το καλύτερο στο χώρο του. Είμαι 14 χρονών και είμαι από τη Θεσσαλονίκη. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και αφορμή πήρα από το αφιέρωμα που έκανες στην πειρατεία. Αρκετά από τα παιχνίδια μου είναι αντιγραμμένα, αφού μπορώ να αγοράσω δύο αντιγραμμένα παιχνίδια στην τιμή που θα έπαιρνα ένα παιχνίδι στο κουτί του. Τα παιχνίδια αυτά τα αγοράζω από το χώρο του Πανεπιστημίου, όμως οι "πειρατές" της Θεσσαλονίκης έχουν αρχίσει να πουλάνε εκεί τα παιχνίδια τους πολύ πριν από τους δύο μήνες, που ανέφερε ο Στέλιος Κεσανίδης. Δεν έχω τίποτα κατά των αντιγραφόμενων παιχνιδιών, αφού και οι "πειρατές" βγάζουν κάτι παραπάνω, εμείς τα αγοράζουμε φθηνότερα και οι μεγάλες εταιρίες του χώρου (Microsoft, Bizzard, Sierra κ.ά.) έτσι κι αλλιώς βγάζουν αρκετά εκατομμύρια.

Θα ήθελα να αναφερθώ σε ακόμα ένα θέμα που πράγματι καίει όλους εμάς τους χρήστες του Internet: την ΠΑΡΑΛΟΓΗ χρέωση του ΟΤΕ, που μας αναγκάζει να κοιτάμε μονάχα το modem και τον υπολογιστή μας περιμένοντας να κατέβουν οι τιμές, για να "σερφάρουμε" και εμείς λίγο. Συγκεκριμένα, έχω κόψει το Inernet τις καθημερινές, ενώ συνολικά Σαββάτο και Κυριακή μπαίνω περίπου 45 λεπτά. Δεν είναι αυτή κατάσταση, κάτι πρέπει να γίνει και σύντομα μάλιστα. Εσύ, αγαπητό μου περιοδικό, δεν μπορείς να κάνεις τίποτα;

Δεν θα γράψω τίποτα περισσότερο, καθώς ο Ευγένιος Δεληγιάννης τα είπε ωραία και ξεκάθαρα. Αν μπορούσαμε κι εμείς να οργανωθούμε όπως οι χρήστες της Ισπανίας, που έκαναν μία μέρα αποχή από το Δίκτυο, με αποτέλεσμα να κερδίσουν τη μάχη τους με τον αντίστοιχο ΟΤΕ.

Αυτά είχα να γράψω. Ελπίζω να διαβάσετε το γράμμα μου και να μη γίνει μπαλάκι για καλάθια στο καλάθι των αχρήστων.

Με σεβασμό και εκτίμηση
Ενας φανατικός αναγνώστης σου
FACE

ΥΓ. 1: Ο Πατρίκος στο Chaos Gate είναι κούκλος. Γεια σου, Πατρίκο, Master of the Masters!

ΥΓ. 2: Συγχαρητήρια για τις νέες στήλες και κυρίως για την "The dark side of gaming".

ΥΓ. 3: Μήπως θα μπορούσατε να γράφετε περισσότερα πράγματα για το Internet; Το άρθρο για τη ζωντανή εικόνα μέσω του Δικτύου ήταν καταπληκτικό.

ΥΓ. 4: Γεια σας και θα με ξαναδείτε!!!

Φίλε μας,
Η αποχή, όπως θα διάβασες ήδη στο περιοδικό μας, έγινε, ενώ οι φωνές διαμαρτυρίας έπιασαν εν



μέρει τόπο, αφού ο ΟΤΕ, κάτω από το βάρος της γενικής κατακραυγής, έριξε νερό στο κρασί του και έδωσε τον ΕΠΑΚ σε όσους Providers τον ζήτησαν (βλ. σχετικά και τα "PC Νέα" του προηγούμενου μήνα). Ετσι η πρόσβαση στο Internet γίνεται μεν φθηνότερη από ένα απλό αστικό τηλεφώνημα, αλλά σίγουρα απέχει ακόμα παρασάγγας από το επιθυμητό. Ελπίζουμε οι αρμόδιοι του ΟΤΕ να καταλάβουν πως οι Internet users δεν προτίθενται να παίξουν το ρόλο των θυμάτων, που θα γεμίζουν τα πορτοφόλια ορισμένων καρεκλοκένταυρων, αλλά κι αν ακόμα δεν το καταλάβουν τώρα, ο καιρός που θα αισθανθούν στο πετσί τους την έννοια της λέξης "ανταγωνισμός" πλησιάζει. Τότε όλοι εμείς θα θυμηθούμε ποιοι ήταν αυτοί που μας έβαζαν εμπόδια στο δρόμο για τη γνώση και την επικοινωνία, χρεώνοντάς τες με το λεπτό...

ΝΟΣΤΑΛΓΩΝΤΑΣ...

Αγαπητό "PC Master", Αφορμή να σου γράψω έγινε το γράμμα ενός φίλου Full Throttle-ά (τεύχος 102), το οποίο με συγκίνησε πάρα πολύ αλλά και με έκανε να κάτσω και να σκεφτώ σοβαρά κάποια πράγματα.

Καταρχήν, έκατσα και συλλογίστηκα την όλη εξέλιξη που υπήρξε στα παιχνίδια από την εποχή των 386 μέχρι σήμερα. Το συμπέρασμα που έβγαλα ήταν: τρομερά γραφικά, φαντασμαγορικά ηχητικά εφέ και καλά σενάρια (για τα σημερινά στερεμένα δεδομένα). Κι όμως, όλα αυτά φάνταζαν τόσο επιφανειακά και τόσο τεχνητά, που δημιουργούσαν μέσα μου ένα κενό νοσταλγίας για τα παλιά εκείνα αριστουργήματα, που με έκαναν να πετάω στα σύννεφα από ευχαρίστηση. Υστερα από όλα αυτά εξέτασα το λόγο αυτής της διαστροφής και κατέληξα σε ένα πολύ απλό συμπέρασμα, που όλοι το γνωρίζουν μα κανείς δεν το θυμάται: Το gaming έχει ΕΜΠΟΡΙΚΟΠΟΙΗΘΕΙ. Παλιά, όταν ξεκινούσε η δημιουργία ενός παιχνιδιού, ο δημιουργός αγωνιζόταν να διασκεδάσει και να ψυχαγωγήσει το αγοραστικό κοινό. Σήμερα το μόνο που ενδιαφέρει τον κατασκευαστή είναι το ΧΡΗΜΑ, κι αυτό διαφαίνεται από όλα αυτά τα επιφανειακά στολίδια και μπιχλιμπίδια (ονόματι γραφικά) που διακοσμούν τα παιχνίδια. Αλήθεια, το Starcraft, για παράδειγμα, δεν θα μπορούσε να έχει πέντε φυλές, είκοσι πολεμικές μονάδες και κάνα κιλό κτίρια; Φυσικά και θα μπορούσε. Η εταιρία όμως θέλησε να βγάλει κάτι καλύτερο από τους άλλους αλλά σε φυσιολογικό χρονικό διάστημα. Οπότε σου λέει: "κάτσε να βγάλω ένα τέτοιο Starcraft, και άμα θέλουν κάτι παραπάνω, ας περιμένουν το Brood Wars, το οποίο φυσικά θα μου ακριβοπληρώσουν, κι εγώ εν τω μεταξύ θα τα κονομάω χοντρά". Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα.

Κλείνοντας θα ήθελα να εκθέσω το Top 5 μου. Τα παρακάτω παιχνίδια είναι ό,τι πιο κορυφαίο έχω διακρίνει από όσα έχω παίξει (μιλάμε για αρκετές εκατοντάδες).

1. Emperor of The Fading Suns: Είναι ΤΟ ΚΟΡΥΦΑΙΟ STRATEGY που έχει υπάρξει. Η ατμόσφαιρά του σε τυλίγει και το βάθος του δεν αναγνωρίζεται από όσους, απογοητευμένοι από τα μέτρια γραφικά του, το προσπερνούν.

2. Full Throttle: Πλοκή, δράση και πώρωση. Είχα ταυτιστεί τόσο με τον Ben, που όταν έπεφτε από τη μηχανή πονούσα (σχήμα λόγου). Το καλύτερο adventure που έχω παίξει.

3. Αν και μου αρέσουν τα strategies, ξεχωριστή θέση στην καρδιά μου έχει κερδίσει το Hero's Quest. Τον καιρό που το έπαιζα ήμουν κυ-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

ριολεκτικά ένας μαθητευόμενος ήρωας. Πράγματι το ζούσα.

4. Lords of the Realm II: Και μόνο η σκέψη της μεσαιωνικής Βρετανίας με γοήτευε. Το παιχνίδι με "κόλλησε" στην οθόνη για ατελείωτα 12ωρα.

5. Conquest of the New World: Για όποιον (σαν εμένα) θέλει να γευτεί την κατάκτηση του Νέου Κόσμου στο έπακρο, αυτή είναι η ευκαιρία. Με ενθουσίασαν οι μάχες του και οι δυνατότητες επιλογών του.

Θέλω να πω στους νεαρούς σχετικά μικρής ηλικίας να ξεκολλήσουν από τα γραφικά, τους ήχους και τις υπέρογκες απαιτήσεις και να ψάξουν παλιά παιχνίδια που με το gameplay και την ατμόσφαιρά τους άφησαν εποχή. Δεν πρέπει να κυνηγάμε την τεχνολογία με τη γλώσσα κρεμασμένη, αλλά να αναζητήσουμε τις παλιές κι ένδοξες ημέρες.

Νοσταλγώντας,
Bruce the II

ΥΓ. 1: Προσπάθησα να μη μακρηγορήσω, αλλά από ό,τι φαίνεται, απέτυχα. Ζητώ συγγνώμη, αν και ένα συναίσθημα αξίζει όσο χίλιες λέξεις, κι εγώ κατάφερα να το χωρέσω σε μόνο πεντακόσιες.

ΥΓ. 2: Να θυμάστε ότι το χρώμα δίνει ζωή στο υπερπεριοδικό σας. Είναι ο λόγος που το εξώφυλλο του τεύχους 102 ήταν υπέροχο.

ΥΓ. 3: Πιστεύοντας πως το γράμμα μου είναι κάτι παραπάνω από ενδιαφέρον (άσε που τράβηξα ολόκληρο ξενύχτι για χάρη του), σας ζητώ ταπεινά να το δημοσιεύσετε. May the sun always shines on you!

Φίλε μας,
Είναι δυστυχώς αλήθεια πως η εμπορικοποίηση των πάντων δεν άφησε ανέγγιχτα τα αγαπημένα μας games, που όχι σπάνια υποτάσσουν την ουσία στο βωμό της εντυπωσιακής εμφάνισης. Φταίμε βέβαια κι εμείς, αφού αν δεν "τσιμπάγαμε", οι εταιρίες θα έψαχναν αλλού για ψάρια. Είδαν όμως πως τους παίρνει, οπότε... βουρ στο μελανούρι! Και δώσ' του τρισδιάστατα σουπερ-γραφικά, χιλιοκάναλοι ήχοι - εντυπωσιακό περιτύλιγμα, με δύο λόγια. Τώρα, όσοι προτιμάτε έξυπνες ιδέες, πρωτικό gameplay και άλλα τέτοια παρωχημένα, ε, μην τα θέλετε κι όλα δικά σας... Βέβαια, για να είμαστε ειλικρινείς, οι εξαιρέσεις υπάρχουν και δεν είναι λίγες. Ομως το παλιό feeling δύσκολα θα ξαναγυρίσει πια!

ΑΠΟΨΕΙΣ ΜΕ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ

Αγαπητέ Η/Υ ΑΦΕΝΤΗ,
Ο χρόνος σε βελτιώνει συνεχώς σαν το κρασί. Ως συνέπεια, συνεχίζω τη μηνιαία καταβολή 1.700 δρχ. στο ταμείο σου ακάθεκτα και ασύστολα. Θερμά συγχαρητήρια με ειλικρίνεια και χωρίς υστερόβουλες σκέψεις (βλ. πιθανό Recycle Bin για αλληλογραφία αναγνωστών)... Συνεχίζω εν συντομία...

1) Εχω μεγάλη εμπιστοσύνη στο μηχανισμό προσφοράς και ζήτησης, συνεπώς πιστεύω πως σύντομα ο ΟΤΕ θα αντιληφθεί ότι έχει πολύ περισσότερα να κερδίσει κάνοντας τους χρήστες του Internet συμμάχους του παρά εχθρούς του. Δεν μιλάω για μακροπρόθεσμα στρατηγικά σχέδια κυριαρχίας σε ένα μελλοντικά ζωτικό κομμάτι των ελληνικών επικοινωνιών, δηλαδή το Δίκτυο, και αυτό γιατί αμφιβάλλω για το κατά πόσο μπορεί ο ΟΤΕ να σκεφτεί με τέτοιο μακροπρόθεσμο τρόπο, τουλάχιστον με τα σημερινά δεδομένα (αν περάσει σε ιδιωτικά χέρια, με παράλληλο άνοιγμα της αγοράς, αλλάζει το πράγμα). Απλώς, ένα μονοπώλιο έχει τη δύναμη να καθορίσει μόνο την τιμή προσφοράς του προϊόντος του (δηλαδή των τηλεφωνικών γραμμών του) και όχι την τιμή ζήτησης από την αγορά. Είναι γνωστό, δε, ότι για τη μεγιστοποίηση του κέρδους απαιτείται σύγκλιση των δύο τιμών, και μάλιστα όσο πιο πολύ έχει ανάγκη αυτός που προσφέρει ή αυτός που ζητά τόσο διαπραγματεύεται την τιμή του (δηλαδή την κατεβάζει ο ΟΤΕ ή την ανεβάζει ο χρήστης).



Με δεδομένο λοιπόν το ότι το Internet δεν είναι διαδεδομένο στην Ελλάδα και σε κάθε περίπτωση δεν αποτελεί ακόμα προϊόν πρώτης ανάγκης, ο ΟΤΕ, παρ' ότι μονοπώλιο, είναι υποχρεωμένος να μειώσει τις τιμές, αφ' ενός για να αποκτήσει περισσότερους πελάτες και αφ' ετέρου για να κάνει το προϊόν του πιο αναγκαίο. Ας μην είμαστε παράλογοι... Ο ΟΤΕ είναι κερδοσκοπική εταιρία και όχι επιχείρηση κοινής ωφέλειας. Επιτέλους, να κάνει καλά τη δουλειά του!!!

2) Διαβάζω πολλούς αναγνώστες που διαμαρτύρονται (και καλά κάνουν) για τα προβλήματα που παρουσιάζουν τα Win 95/98, όπως κολλήματα, λάθη, υψηλές απαιτήσεις κ.ά. Μερικοί από αυτούς μάλιστα δεν διστάζουν να τα αποκηρύξουν τελείως, γυρίζοντας στο DOS. α) Αν πάρεις ένα αυτοκίνητο και του βάλεις τροχόσπιτο, air condition, σύγχρονο ηχητικό σύστημα και γενικότερα όλες εκείνες τις ανέσεις που το κάνουν πιο προσιτό, αναγκαστικά κάποτε θα αλλάξεις και τη μηχανή του (ή θα την αναβαθμίσεις!), διαφορετικά είναι φυσικό να πηγαίνει πιο αργά και με λιγότερη αξιοπιστία. Αν θέλεις το αυτοκίνητο μόνο ως μεταφορικό μέσο και με περιορισμένες δυνατότητες ψυχαγωγίας, δεν είναι ανάγκη να αγοράσεις BMW ή Porche. Ασφαλώς το αυτοκίνητο δεν είναι PC, έτσι ώστε να αλλάξεις παράθυρα ή να χρειάζεσαι νέο τιμόνι, για παράδειγμα, όμως πιστεύω ότι γίνομαι κατανοητός. β) Όσο πιο προσιτός γίνεται ο υπολογιστής τόσο εδραιώνεται στην κοινωνία, τόσο αυξάνονται τα μεγέθη και τα επιχειρηματικά κέρδη και, φυσικά, τόσο αυξάνονται και τα κίνητρα για νέες επενδύσεις, νέες έρευνες, νέες προσλήψεις ανθρώπων που "γνωρίζουν το άθλημα" (νέους αναγνώστες για τον Η/Υψηλότατο Αφέντη μας). Πιστεύω δε ότι αρκετά σύντομα θα δημιουργηθεί το αντίπαλο δέος ακόμα και για τη Microsoft, αφού ένας χώρος με τεράστια μεγέθη έλκει τους ανταγωνιστές σαν τη μέλισσα το μέλι. γ) Αυτό που ενδιαφέρει εμάς είναι η μεγιστοποίηση της χρησιμότητας που εμείς αντλούμε από τις νέες τεχνολογίες. Π.χ. μπορεί το DOS να είναι πιο γρήγορο (έστω και αν θυμίζει ηλίθιο δρομέα, που δεν μπορεί να τρέχει και να μασά τσίχλα ταυτόχρονα), αλλά τι να το κάνω εγώ, που θέλω να έχω MP3, αυτοματισμό, νέα παιχνίδια, Excel και όχι Lotus, Word 97 και όχι Wordstar; ΤΩΡΑ αυτά μεγιστοποιούν τη χρησιμότητά μου, αυτά έχω. Πόσα λεφτά θα δώσεις, ποια προγράμματα θα βάλεις, γενικά τι επιλογές θα κάνεις στη ζωή σου, είναι απλώς απόλυτες έννοιες, ευάλωτες στο χρόνο, τον τόπο, την ανθρώπινη μεταβλητότητα. Αυτό που έχει σημασία είναι τι θα αποκομίσεις σε συναισθήματα ως ιδιαίτερη προσωπικότητα.

3) Για να σοβαρευτούμε λίγο, αν οι μισοί από αυτούς που δηλώνουν ΑΕΚτζήδες στα γράμματά τους είναι και στην πραγματικότητα, ίσως σε καμιά εικοσαετία μαζί με τους ομοϊδεάτες τους και τις οικογένειές τους να καταφέρουν να γεμίσουν κανένα στάδιο της προκοπής. Επίσης, σε όσους είτε από το κακό τους είτε από ελαττωματικό DNA φέρουν το πράσινο χρώμα ραδιενεργών αποβλήτων, θα ταίριαζε ωραία το Gates-13, αφού συναγωνίζονται τον Gates όχι στην ευφυΐα αλλά στο... microsoft!!!

4) Ομολογώ πως η δημοσίευση της φωτογραφίας του Παρασκευά-Αντρέα δεν μου πολυάρεσε. Ο άνθρωπος βέβαια μια χαρά είναι (χμμ...), απλώς χάθηκε ένα μέρος από τη γοητεία και το μυστήριο που τον περιέβαλλε (κάτι ανάλογο έγινε και με τη φωνή του Larry 6, που ήταν όμως απαραίτητο για την εμπορικότητα του παιχνιδιού). Τέλος πάντων... Έτσι βρίσκω το θάρρος να καλέσω τον ομοσπονδιακό μαιτρ να ασχοληθεί πιο ζωηρά με το ADVENTURE που λέγεται σκάκι και να συμμετάσχει και σε κανένα τουρνουά. Θα το αναφέρει βεβαίως και στη στήλη "Adventure Update"!!! (Δεν μπορούσα να αντισταθώ, το 'πα... καλοπροαίρετα βέβαια). Βέβαια δεν υπόσχομαι ότι θα είμαι εκεί, για να μην τον απο-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

θαρρύνω, όμως θα ήθελα να του σφίξω το χέρι, αν όχι ως αντίπαλος, ως αναγνώστης του.
Φιλικά
Γιώργος Κουτσουμπός
Georgekapa@hotmail.com

Φίλε Γιώργο,
Ολα καλά, αλλά στο 3) μάς τα χάλασες - και φαινόσουν σοβαρός άνθρωπος. Οχι δα και δεν γεμίζει στάδια η ΑΕΚ, μην τρελαθούμε κιόλας... Πάνω από όλα, βέβαια, γεμίζει καρδιές! Οχι σαν κάποιους άλλους, που πάνω που άρχισαν να λένε "Αέρα" στους Ιταλούς, όπως κάποιοι ένδοξοι πρόγονοί μας, στο τέλος... τους πήρε ο αέρας και τους σήκωσε!
Σχετικά με τη φωτογραφία του ΑΠΤ (Ακατονόμαστου Πειραιώτη Τρελο-adventur-ά), πίστεψες κι εσύ πως ήταν η αληθινή, ε; Οσο για το σκάκι, άσε, από τότε που τον Αντρίκο τον έφαγαν οι γκόμενες και οι εξωγήινοι (μανιώδης X-philer γαρ), παίζει μόνο με τον υπολογιστή, αφού πρώτα βάλει όσα cheats μπορεί να βρει, προκειμένου να μη γευτεί την πικρή γεύση της ήττας...

THE VOICE OF REASON

Αγαπητοί φίλοι,
Καταρχήν συγχαρητήρια για την εξαίσια δουλειά που κάνετε εδώ και τόσα χρόνια! Πρώτα από όλα, είμαι τακτικός αναγνώστης σου εδώ και έξι χρόνια και σου γράφω μόλις για πρώτη φορά! Ηταν Απρίλιος του 1993 όταν απέκτησα το πρώτο μου "PC Master", με reviews του Space Quest 5 και του Ween: The Prophecy.
Ο λόγος που σου γράφω θα μπορούσε κάλλιστα να είναι αντιγραφή του γράμματος του Κατσιμαλή Γιώργου (τεύχος Ιανουαρίου). Ηρθε λοιπόν και σε μένα η ανάγκη να επικοινωνήσω με τους ανθρώπους που τόσα χρόνια με ενημερώνουν και με ψυχαγωγούν αλλά και να μιλήσω για κάποια πράγματα, έχοντας αποκτήσει μια σφαιρική εικόνα ως απλός παρατηρητής.
Θα ήθελα για αρχή να κάνω μια παρατήρηση πάνω στο περιεχόμενο των γραμμάτων που στέλνονται, από την οποία δεν θα γλιτώσει ούτε το δικό μου. Ολοι μα σχεδόν όλοι έχουν χωθεί στα "χαρακώματα", για να υπερασπιστούν ή να επικρίνουν τις αναβαθμίσεις και τα Windows.
Μα είναι δυνατόν να συμβαίνει κάτι τέτοιο σε τόσο μεγάλη κλίμακα;
Επειδή πιστεύω πως η ουδετερότητα σε τέτοια θέματα είναι μάλλον δείγμα "παρασκηνιακής διπλωματίας", θα τοποθετηθώ αποφεύγοντας τις ακραίες θέσεις.
Παν μέτρον άριστον, αγαπητοί! Βάλτε ένα μέτρο στις αναβαθμίσεις!
Γιατί θέλετε να γίνεστε πειραματόζωα κάθε εταιρίας; Γιατί δεν περιμένετε λίγο να τεθούν κάποια standards; Ρε παιδιά, αφήστε να επικρατήσει λίγο η ψυχραιμία! Θυμάμαι ότι για έναν καιρό το "PC Master" φιλοξενούσε γράμματα του τύπου: "Εχω τον τάδε υπολογιστή. Αντέχει; Πόσο θα αντέξει; Τι να πάρω για να τον κάνω τέλειο;". Δηλαδή τότε κυριαρχούσε το αίσθημα της ανασφάλειας, ενώ τώρα επικρατούν τρόμος και παράνοια!
Ολοι τρέχουν να προλάβουν την εξέλιξη. Αυτό όμως δεν είναι εφικτό! Πάντα θα είμαστε πίσω, ώσπου βέβαια κάποια ωραία μέρα η τσέπη θα αδειάσει και θα έρθουμε στο σημείο να συλλέγουμε γραμματόσημα μπροστά στην οθόνη ενός παρωχημένου PC! Βγήκαν τώρα τα Windows 98. Φίλε, σου προκαλούν πρόβλημα τα 98; Μην τα βάζεις! Μείνε με τα 95! Ούτε αυτά σου κάνουν; Μείνε στα 3.1 και στο DOS!
Αν αντέχουν βέβαια οι "αντιστάσεις" του χαρακτήρα σου. Γιατί με τον τρόπο σου παρακινείς κάθε Gates να παρουσιάσει το επόμενο πρόγραμμα του; Ιδίως όταν είναι και κακογραμμένο. Αν αγοράζουμε τα 98 ενώ δεν αξίζουν, τότε ωθούμε τη δημιουργία των 2000 με τα ίδια προβλήματα. Ξέρω ότι αυτά είναι όλα θεωρητικά, αλλά πιστεύω ότι μπορούμε τουλάχιστον να προστατέψουμε την τσέπη και τα νεύρα μας. Οφείλω πάντως να εξαιρέσω από τα παραπάνω εκείνους που ναι μεν κάνουν αναβαθμίσεις, αλλά όταν τα Windows κάνουν crash ή το PC κάνει στα καλά καθούμενα reset, δεν φωνάζουν, δεν βρίζουν (σχετικά αυτά - το καταλαβαίνω) και δεν απειλούν θεούς και δαίμονες, αλλά αντιλαμβάνονται ώριμα τις συνέπειες των αποφάσεών τους! Σε αυτούς ένα έχω να πω: Μπράβο και καλό κουράγιο (χωρίς καμιά δόση ειρωνείας)!
Θέλω να ρωτήσω όμως το εξής: Πόσοι από εσάς θεωρείτε τον εαυτό σας power user; Φυσικά, όταν γράφω power user δεν εννοώ αυτόν που τερματίζει όλα τα παιχνίδια, αλλά αυτόν που ελέγχει απόλυτα το σύστημά του! Αυτόν που, όταν γίνει crash ή reset, θα βρει την αιτία του κακού!
Σκεφτείτε το σε συνάρτηση με το πόσο τα Windows και η νέα τεχνολογία ευθύνονται για την... "τυφλόμυγα"!
Αναφερόμενος στα games, δηλώνω φανατικός λάτρης των adventures, των RPGs και των strategies.
Δεν θα αναφερθώ στις τρελές απαιτήσεις των παιχνιδιών αλλά στην ποιότητά τους. Πρέπει να πω πως το γράμμα του Bruce με γέμισε αναμνήσεις και με προβλημάτισε!
Μπράβο, Bruce, που θυμάσαι ακόμα το Loom, το (φοβερό!!!) Monkey Island, το Colonization!
Προσθέτω ακόμα μερικά, για να θυμούνται οι παλιοί: Zak McKraken, Dungeon Master, Bard's Tale, Shadow of the Comet, Alone in the Dark (κουράγιο, Κώστα "Duke Nukem") κ.λπ.
Ομολογώ την αδυναμία μου στη Lucas και τη φοβερή Infogrames! Αλήθεια, βγαίνουν τώρα τόσο εθιστικά και ωραία παιχνίδια; Δεν νομίζω! Λίγες είναι οι εξαιρέσεις. Κρίμα, πολύ κρίμα, αν και πιστεύω ότι ο χώρος των adventures και των RPGs θα ξεπεράσει την κρίση!
Πάντως εδώ στην Ελλάδα τα adventures και τα RPGs έχουν εδώ και χρόνια τον προστάτη τους: τον Αντρέα Τσουρινάκη και κατ' επέκταση το "PC Master". Αντρέα, συγχαρητήρια! Οσες φορές σε εμπιστεύτηκα βγήκα δικαιωμένος!
Σε ευχαριστώ για όσα έχεις κάνει τόσο για μένα όσο και για όλους τους άλλους!
Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω αλλά και να συγχαρώ τον Γιάννη Πατρίκο (ε, ρε, μαστίγωμα που ρίχνεις! Εύγε!), τον Βαγγέλη Κράτσα (χάρηκα για το review του QFG5!) καθώς και όλους τους συνεργάτες του περιοδικού!
Θα ήθελα να δημοσιευτεί το γράμμα μου. Αλλωστε, έξι χρόνια έκανα για να σας γράψω, δεν μπορείτε να το στριμώξετε λίγο; Αν θέλετεν βάλτε το στο editorial μαζί με τον Πατρίκο! Πάντως και μια απλή απάντηση θα με χαροποιήσει!
Οπως και ο Γιώργος Κατσιμαλής...
Τα λέμε σε έξι χρόνια!
Κώστας Κ.

ΥΓ.: Αντρέα, το Daggerfall είναι πράγματι μεγάλο. Το θεωρώ σαν το Ultima On-Line, χωρίς το on line στον τομέα της αναζήτησης. Υπάρχει περίπτωση να το βρω πουθενά; Το Redguard αποτελεί συνέχεια του Elder Scrolls: Daggerfall;

Φίλε Κώστα,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Το Daggerfall έχει πλέον παλιώσει αρκετά και θα χρειαστεί να ψάξεις αρκετά, για την περίπτωση να έχει ξεμείνει κάποιο κομμάτι σε κανένα από τα κεντρικά μαγαζιά. Για το Redguard θα διαβάσεις πλήρες review αυτό το μήνα από το "μαιτρ" Αντρέα Τσουρινάκη.
Ελπίζουμε να τα ξαναπούμε σύντομα και όχι σε έξι χρόνια, όπως μας γράφεις!

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Το παιχνίδι Starcraft και το Premier Manager 98, σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Κωνσταντινίδης
E-mail: mankon@matrix.kapatel.gr.

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Bubble Bobble (όχι το Puzzle Bubble) σε original.
Ονομα: Στρομπολάκος Αρης
Τηλ.: 5983970 & 3295887

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια FIFA 96, Battles of Alexander the Great, Chronicles of the Sword 1.500, 3.000 και 2.000 αντίστοιχα.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πολυχρονιάδης Κίμωνας
Τηλ.: 6741683

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: PC Games όπως: Half-Life, Diablo και προγράμματα από 2.000 δρχ.. Ζητήστε δωρεάν λίστα.
Ονομα: Δημήτρης
Τηλ.: 061-430627

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: PC Games: Ring, 6.000 δρχ., Nightlong, 5.000 δρχ., Dreams to Reality, 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καραγεώργος Βασίλης
Τηλ.: 0231-27465

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Το Ultimate Race Pro και το Cybermage, 5.000 και 3.000 δρχ. αντίστοιχα. Ολα original και με τα manuals τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μεργάκης Νίκος
Τηλ.: 0821-56229

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Το παιχνίδι Druid: Demons if the Mind στην τιμή των 3.500 δρχ. και το Need for Speed 3 σε εκπληκτική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσακίρης Γιώργος
E-mail: verblin@1under.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Conquest of the New World της Interplay, 6.000 δρχ. στο κουτί του, και το KKND, 4.000 δρχ. χωρίς το κουτί του (αυθεντικό). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χιώλος Δημοσθένης
Τηλ.: 0341-25262

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα PC Games NBA Live 96, 1.500 δρχ., Stonekeeper, 1.500 δρχ., και FIFA 98, 2.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ρουσούδης Χρήστος
Τηλ.: 0541-21192

Πολλοί από εσάς έχετε ζητήσει να δημιουργήσουμε από τις σελίδες του "PC Master" μια στήλη όπου θα μπορείτε να στέλνετε τις αγγελίες σας για οτιδήποτε σχετικό με PC διαθέτετε και να τις βλέπετε δημοσιευμένες. Συνεχίζουμε λοιπόν και σε αυτό το τεύχος την υλοποίηση της επιθυμίας σας. Οσοι επιθυμείτε, μπορείτε να μας στείλετε το σχετικό κουπόνι που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες, γράφοντας με λίγα λόγια τι θέλετε να πουλήσετε ή τι ψάχνετε να αγοράσετε, καθώς και τα στοιχεία σας, προκειμένου όποιος ενδιαφέρεται να επικοινωνήσει μαζί σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games, hardware κ.ο.κ. Happy hunting! Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel 200MMX. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στρατάκης Αριστείδης
E-mail: k.kain@mailcity.com
Τηλ.: 0821-51022

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Motherboard με CPU Intel 200MMX. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κουντούρης Κων/νος
Τηλ.: 095-346484

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium 166, 32MB RAM, Midi Tower, Diamond Stealth 3D 2000, Κάρτα ήχου 16 bit, 8x CD-ROM, Hard Disk 1,2GB, Ηχεία Philips 2x60W και δώρο 1 CD με Windows 95b & 98, Microsoft Office 97, Adobe Photoshop 5.0 και επιπλέον 4 CDs με επιλογές Games & Utils. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλ.: 097-826502

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Monitor 14" digital MPR II Certified, τιμή 40.000 δρχ. Δώρο κάρτα οθόνης VGA. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσουκιάς Αλέξανδρος
Τηλ.: 0662-23028

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα ήχου Asound Gold 16-bit, 64 voices surround, 3D wavetable. Τιμή: 6000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χατζημιχαήλ Ιωσήφ
E-mail: sifis85@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: CPU Cyrix 150 MHz, M/B Soyo, 4x Toshiba, 16MB RAM, SoundBlaster, Diamond Stealth 3D 2000 2MB, Printer Star μόνο 130.000 δρχ. λόγω ανάγκης. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσέπας Διονύσης
Τηλ.: 5821202

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium 133 με 16MB RAM, 1,5 GB HD, 8x CD-ROM, 3D 2000 2MB, SoundBlaster AWE 32, ηχεία, original παιχνίδια, μόνο 115.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδάκης Γιώργος
Τηλ.: 0932-159239

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: H/Y Cyrix P200+, 24 MB RAM, 8x CD-ROM, SVGA 1MB, οθόνη 15" με φίλτρο και 2 mouse. Δώρο αρκετά παιχνίδια και η εγκυκλοπαίδεια 2002. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σπαθής Κώστας
Τηλ.: 0392-28181

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: 2 Sims, 8MB το καθένα, και SVGA κάρτα S3 Virge. Οποιος ενδιαφέρεται, ας τηλεφωνήσει (από 7:00-19:00):
Ονομα: Γκόλφης Θανάσης
Τηλ.: 6392389

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Αντικαταβολή Pentium 166MMX και Diamond Multimedia 4MB, SBlaster 16MB, 32MB RAM, λειτουργικό Win95 και DOS, Οθόνη 14" και 36x CDR. Τιμή: 180.000-200.000 δρχ.
Ονομα: Γιώργος
Τηλ.: 041-233504

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Joypad Sidewinder freestyle pro της Microsoft + sensor, μόνο 18.000. Δώρο ένα emulator. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεοδωρόπουλος Ηλίας
Τηλ.: 8213382

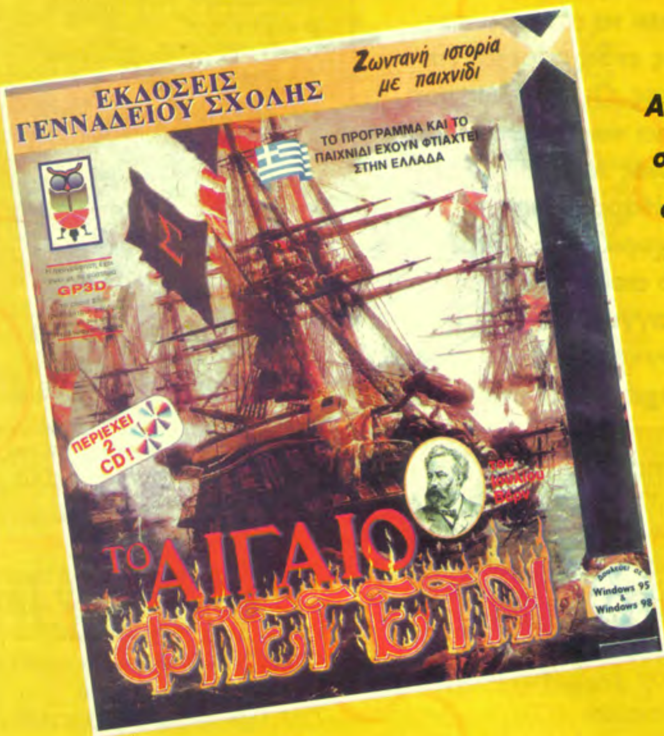
ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Κάρτες από το Middle Earth και το Magic: The Gathering-Portal και Fifth Edition. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γρυλλάκης Παναγιώτης
Τηλ.: 0235-24274

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ



Αν σας αρέσουν οι σπαζοκεφαλιές, οι γρίφοι, τα σταυρόλεξα και, γενικά, όλα όσα ωθούν το μυαλό σας να δουλεύει γρήγορα, τότε αυτή η στήλη φτιάχτηκε για εσάς. Κάθε μήνα θα βρίσκετε εδώ μία διαφορετική πρόκληση. Αυτόν το μήνα έχουμε για εσάς ένα παζλ λέξεων, το οποίο επιμελήθηκε ο Νάσος Μπέλλος. Αν το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα με το σχετικό δελτίο και στείλτε τη στη διεύθυνση του περιοδικού: "PC Master", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη στο φάκελο "Master of Puzzles".

Οι πρώτοι δέκα (10) νικητές θα κερδίσουν από ένα (1) αντίτυπο του παιχνιδιού "ΤΟ ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ", προσφορά των ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Απριλίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Μαΐου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 13η Μαΐου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουνίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 24 Ιουνίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και στις εκδόσεις της Γενναδείου Σχολής.

D	N	A	S	D	M	L	A	E	R	E	H	T	F	O	S	D	R	O	L	W
A	O	H	D	F	Y	E	N	R	A	W	T	A	S	R	E	I	D	L	O	S
R	I	M	Y	D	T	R	S	E	V	E	N	K	I	N	G	D	O	M	S	T
K	T	K	I	U	H	R	E	M	M	A	H	R	A	W	D	S	A	Q	U	N
O	A	K	T	N	O	I	R	O	F	O	R	E	T	S	A	M	N	P	P	A
M	L	N	F	E	I	F	G	J	H	H	K	N	Q	W	E	O	D	E	R	H
E	I	D	A	G	E	O	F	E	M	P	I	R	E	S	I	J	E	T	E	C
N	H	I	R	W	Q	A	N	E	M	Y	M	R	A	T	K	H	A	Y	M	R
R	I	R	C	E	R	T	Y	S	U	O	P	T	A	D	S	G	D	U	A	E
A	N	O	R	A	S	E	A	C	T	H	S	B	R	F	D	T	L	I	C	M
W	N	N	A	A	S	D	F	F	G	O	U	C	Z	E	A	S	O	O	Y	D
L	A	C	T	S	S	D	A	A	P	C	R	B	N	N	L	D	C	R	O	N
I	L	R	S	W	F	R	G	T	N	J	K	M	N	L	K	A	K	P	M	A
V	A	O	B	A	C	N	U	I	M	L	C	O	M	M	A	N	D	O	S	S
I	T	S	H	R	F	O	G	A	D	G	R	U	B	S	Y	T	T	E	G	T
C	O	S	A	W	E	A	S	T	F	R	O	N	T	K	J	H	G	F	R	H
T	T	W	P	I	O	E	T	O	N	E	R	E	B	E	L	L	I	O	N	G
R	I	S	K	N	J	H	D	A	R	K	R	E	I	G	N	S	A	W	T	I
R	E	W	Q	D	A	S	D	S	F	E	N	O	Z	E	L	T	T	A	B	N
C	O	M	M	A	N	D	A	N	D	C	O	N	Q	U	E	R	D	E	R	K

Σε αυτό το τεύχος το θέμα είναι τα παιχνίδια strategy. Μη νομίζετε ότι αν έχετε παίξει το Starcraft δεν χρειάζεται να ασχοληθείτε με τα υπόλοιπα strategies που κυκλοφόρησαν ή κυκλοφορούν στην αγορά (εντάξει, εντάξει, Starcraft-όβιοι, είναι το καλύτερο...). Προσπαθήστε να βρείτε όσο περισσότερα strategies μπορείτε και... κερδίστε!

1. DOMINION STORM
2. DUNE
3. STARCRAFT
4. DARK OMEN
5. OUTPOST
6. AGE OF EMPIRES
7. MASTER OF ORION
8. TOTAL ANNIHILATION
9. DARK OMEN
10. WAR BREEDS
11. COMMAND AND CONQUER
12. RED ALERT
13. WAR HAMMER
14. WARCRAFT
15. COMMANDOS
16. WARWIND
17. GETTYSBURG
18. CAESAR
19. LORDS OF THE REALM
20. MYTH
21. ARMY MEN
22. KNIGHTS AND MERCHANTS
23. IRON CROSS
24. DARK REIGN
25. CIVIL WAR
26. KKND
27. EASTFRONT
28. SUPREMACY
29. RISK
30. TONE REBELLION
31. BATTLE ZONE
32. SOLDIERS AT WAR
33. NET STORM
34. SEVEN KINGDOMS
35. DEADLOCK
36. INCUBATION

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:.. **ΟΝΟΜΑ:** ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:** ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛ.:** ....

ΤΟ PC master CD-ROM ΤΩΡΑ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!!!

ΑΘΗΝΑ

BIG CITY - Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 48, Τηλ.: 8211117

COMPUTER ALFA - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 7, Τηλ.: 3838795

DIRECT - ΜΠΟΤΑΣΗ 4, Τηλ.: 3301031

DISCOVERY - ΠΑΠΑΡΗΓΟΠΟΥΛΟΥ 15, Τηλ.: 3312680

FANTASY SHOP -3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, Τηλ.: 8231072

HARD & SOFT - ΠΑΡΑΣΙΟΥ 3, ΑΓ. ΠΑΝΤΕΛΕΗΜΟΝΑΣ, Τηλ.: 8838510

INFORAMA CENTER - ΠΑΤΗΣΙΩΝ 302, ΑΘΗΝΑ Τηλ.: 2281993



ΚΑΪΣΣΑ - ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ, Τηλ.: 3606488

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 37, Τηλ.: 3829629

LEADER - ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44, Τηλ.: 8210327

MF SYSTEM - ΛΕΛΑΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ 14, Τηλ.: 8564265

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 35, Τηλ.: 3841826, 3302980

PAPER TOWN - Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 135, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, Τηλ.: 6995260

ΑΙΓΑΛΕΩ

COMPUTER ALFA - ΘΗΒΩΝ 360, Τηλ.: 5313336

MICROCHIP - ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 289, Τηλ.: 5310655

TELECLUB - ΘΗΒΩΝ 365, Τηλ.: 5316646

ΑΛΙΜΟΣ

COMPUTER ALFA - Λ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 532, Τηλ.: 9946135

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

ΓΡΑΜΜΗ - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 20, Τηλ.: 9957657-8

MICROCHIP - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42, Τηλ.: 9961945-7

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX - ΛΑΜΠΡΙΝΗΣ 39, Τηλ.: 2133883

ΓΛΥΦΑΔΑ

TELECLUB - ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3, Τηλ.: 9681626

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

MICROCHIP - ΠΡΩΤΟΠΑΠΠΑ 59, Τηλ.: 9968008

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

GAME BUSTER - ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 33 & ΧΑΡΟΚΟΠΟΥ, Τηλ.: 9570252

MEDIA STORE - ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99, Τηλ.: 9560789

T&K - ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 51, Τηλ.: 9574750

TELECLUB - ΘΗΣΕΩΣ 60, Τηλ.: 9574371

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΘΗΣΕΩΣ 62, Τηλ.: 9531817

ΚΑΡΕΑΣ

DIRECT - ΑΝΑΠΗΡΩΝ ΠΟΛΕΜΟΥ 18, Τηλ.: 7653882

ΚΕΡΑΤΕΑ

AVIA COMPUTER - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΠΛΑΤΕΙΑ ΚΕΡΑΤΕΑΣ, Τηλ.: (0299) 42305

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

COMPUTERLAND SERVICES - ΑΝΤ. ΓΙΑΝΝΟΥΡΗ 9 & ΚΙΣΣΑΒΟΥ 1, Τηλ.: 4003878

ΚΥΨΕΛΗ

TELECLUB - ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ, Τηλ.: 8842998 ΑΓ. ΖΩΝΗΣ 83-85, Τηλ.: 8625791

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP - ΛΕΩΦ. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 384, Τηλ.: 2851401-3

Ν. ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTERS - ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 37, Τηλ.: 2717530



ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MICROCHIP - ΛΕΩΦ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 15Β, Τηλ.: 8035735

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA - ΠΛ. ΔΑΒΑΚΗ 5, Τηλ.: 4951455

MICROCHIP - Π. ΡΑΛΛΗ 114, Τηλ.: 4945520-22

Ν. ΣΜΥΡΝΗ

MICROCHIP - ΒΙΑΝΤΟΣ 14, Τηλ.: 9311313

ΜΑΡΟΥΣΙ

ΔΙΟΔΟΣ - ΛΑΜΠΡΟΥ ΚΑΤΣΩΝΗ 45, Τηλ.: 8050178

DISCOVERY - ΚΗΦΙΣΙΑΣ 83, Τηλ.: 6808745

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

NEXUS COMPUTER - ΦΙΛΟΛΑΟΥ 109, Τηλ.: 7015319

ΠΑΤΗΣΙΑ

AVIA COMPUTER - ΣΠ. ΛΑΜΠΡΟΥ 16, Τηλ.: 2235832

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA - ΤΣΑΜΑΔΟΥ 71, Τηλ.: 4225207

DATA FIRST - ΔΕΛΗΓΙΩΡΓΗ 120, Τηλ. 4131356,

MICROCHIP - ΣΚΟΥΖΕ 16, Τηλ.: 4280145-7

MULTIMEDIA WORLD - ΑΦΕΝΤΟΥΛΗ 10, Τηλ.: 4182123

STEP - ΑΚΤΗ ΜΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 36, Τηλ.: 4184391

TELECLUB - ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166-168, Τηλ.: 4227097

ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

MICROCHIP - ΧΑΜΟΣΤΕΡΝΑΣ 24, Τηλ.: 3412800-2

ΧΑΪΔΑΡΙ

BIG CITY - Λ. ΚΑΒΑΛΑΣ 260, Τηλ.: 5322966

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

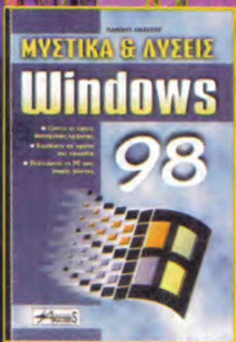
BIG CITY - Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 268, ΣΙΔΕΡΑ ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ, Τηλ.: 6848007

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

MICROCHIP - ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 245, Τηλ.: 6747478

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ "PC MASTER" ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ. ΣΥΝΤΟΜΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

A1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 3.100
Σελίδες 106

A2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

B1. WINDOWS 95 P.G 3.900
Σελίδες 350

B2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

B3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

B4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

B5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

B6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 254

B7. WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ 3.800

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

E1. 3D STUDIO MAX............12.800
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916

E2. 3D STUDIO MAX 2 ....8.900
Σελίδες 648

E3. COREL DRAW 7 ....7.900
Σελίδες 624

E4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.600
Σελίδες 384

E5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200
Σελίδες 356

E6. PHOTOSHOP 3.................5.200
Σελίδες 244

E7. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

E8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 334

E9. AUTOCAD 14 ....6.800
Σελίδες 400

E10. LIGHTWAVE 3.200
Σελίδες 120

E11. COREL DRAW 8...............8.500
Σελίδες 600

E12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 5.200
Σελίδες 384

SPREADSHEETS

Z1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Z2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800
Σελίδες 256

DATABASES

H1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800
Σελίδες 276

H2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

I1. WEB GUIDE 6.200
Σελίδες 320

I2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

I3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300
Σελίδες 112

I4. NETSCAPE NAVIGATOR...3.300
Σελίδες 112

I5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

I6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

I7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 3.300
Σελίδες 136

I8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300
Σελίδες 152

I9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300
Σελίδες 136

I10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) 6.900

I11. WWW BROWSERS 3.300
Σελίδες 156

I12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300
Σελίδες 122

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.800
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.800
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ...........................4.100
Σελίδες 234

Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600
Σελίδες 308

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

P1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100
Σελίδες 104

P2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800
Σελίδες 104

P3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.800
Σελίδες 96

P4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 4.100
Σελίδες 200

P5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

P6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800
Σελίδες 342

P7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ.......2.800
Σελίδες 102

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 100

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.800
Σελίδες 102

Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100
Σελίδες 208

Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ..2.800
Σελίδες 120

Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 4.100
Σελίδες 280

MANAGEMENT

T1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ 4.100
Σελίδες 168

T2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800
Σελίδες 112

T3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800
Σελίδες 112

T4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.800
Σελίδες 108

T5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.800
Σελίδες 100

T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
Σελίδες 224

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω...........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

I20. Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ INTERNET.......................5.200
Σελίδες 330

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX...............................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5″

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι............................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER..........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ.......9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

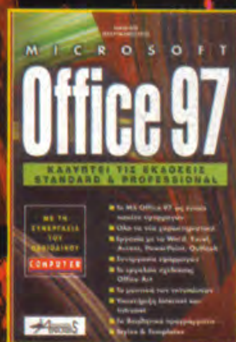
O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432









Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ.........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΟΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ..2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ..........................2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. Ο ΓΥΜΝΟΣ MANAGER 4.800
Σελίδες 360

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ.....................3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.200
Σελίδες 320

Φ9. ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ................................3.200
Σελίδες 184

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80



Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ. ....

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

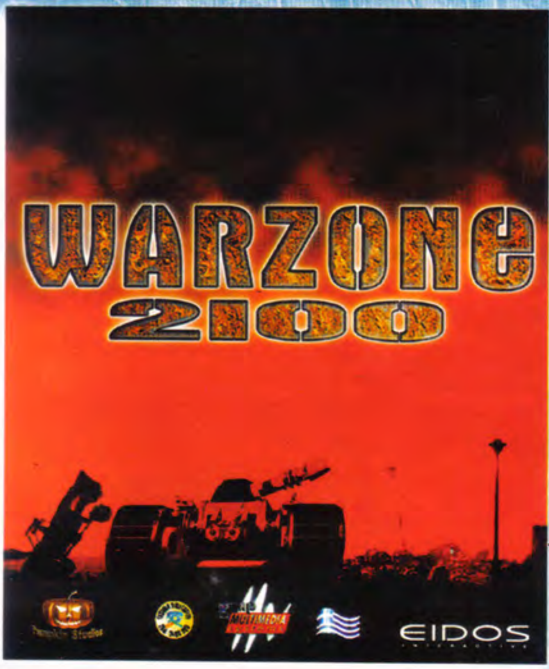
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....

Οι πιο συναρπαστικοί τίτλοι από την Grup Multimedia Systems...



-Ομάδες από όλο τον κόσμο
-Ικανότητες διοίκησης
-Δυνατότητα αυτοβελτίωσης



-Απόλυτη στρατηγική
-Ποικιλία όπλων
-Πολλοί εχθροί



-Περιπέτεια και δράση
-Φοβερό Gameplay
-Καταπληκτικά γραφικά

EIDOS INTERACTIVE

grup MULTIMEDIA systems

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 01/9480000 FAX: 01/9427710
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr e-mail:sales@grupmulti.gr

ΔΙΑΘΕΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΣΤΗ ΒΟΡΕΙΟ ΕΛΛΑΔΑ: ΝΤΕΣΠΕΚ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ Α.Ε.
ΑΝΑΞΙΜΑΝΔΡΟΥ 49 - 51 Τ.Κ. 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΤΗΛ.:(031)321.269-321.278-325.536 FAX:(031)325.537